ECTS 2000 – Long live the GAME!

International Games Magazine

LEVEL

• http://www.level.ro • Septembrie 2000 • 39.000 lei



Diablo II

Lordul terorii ne viscoleşte din nou vieţile

Ground Control

Generalii nu au linişte nici în somn

Deus Ex

Ion Storm „măcelăreşte" viitorul cu cyborgi

Star Trek Voyager: Elite Force

Alarmă roşie pentru toţi trekerii, misiuni speciale la orizont!

Age of Sail II

Ruşii s-au decis să cucerească lumea pe mare

Demo: Vampire: The Masquerade, Star Trek: Elite Force, Sanity
Imagini: Battle Realms, Delta Force: Land Warrior, Seraphim
Shareware: Easy CD Extractor, HyperSnap 3.62, Windows Blinds 1.2
Updates: Diablo 2 v 1.03, Gunship, Icewind Dale v 1.06, DLH

T.P
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/Do/016/2000
Valabil - 2000 -.
PUBLICAŢII



Un nou **CHIP SPECIAL** editat de Vogel Publishing, dedicat de această dată driverelor. Din cuprins:

- ce sunt driverele, cum funcționează
- cum se instalează un driver
- upgrade-uri pentru sistem şi instalarea noilor componente
- tips & tricks pentru Windows

CD-ul conține 500 MB de drivere pentru plăci de bază, plăci video, plăci de sunet, imprimante, scanere, modemuri, tunere TV.

În chioşcuri la începutul lunii octombrie

Lunga vară fierbinte...

Septembrie înseamnă începutul... începutul toamnei... începutul acestei povești frumoase care se numește LEVEL. Nici pot să cred cât de repede a trecut timpul. Revista noastră care acum trei ani de abia făcea, timid, primii pași, a ajuns acum la un stadiu în care putem fi mândri de munca depusă. S-au făcut foarte multe în ultimul timp, am încercat întotdeauna să ne surprindem cititorii, adică pe voi, în modul cel mai plăcut cu putință.

Prima mare surpriză a acestui an a fost organizarea LEVEL Fan Camp, care, acum când scriu aceste rânduri, se află în plină desfășurare. Tabăra aceasta este un proiect îndrăzneț, care, asemeni revistei cu trei ani în urmă, se află acum la început. Știu că mulți dintre voi ați fost dezamăgiți fiindcă nu ați putut participa anul acesta din diverse motive, nu aveați vârsta minimă, nu aveați un calculator sau pur și simplu nu aveați condițiile materiale pentru o asemenea aventură.

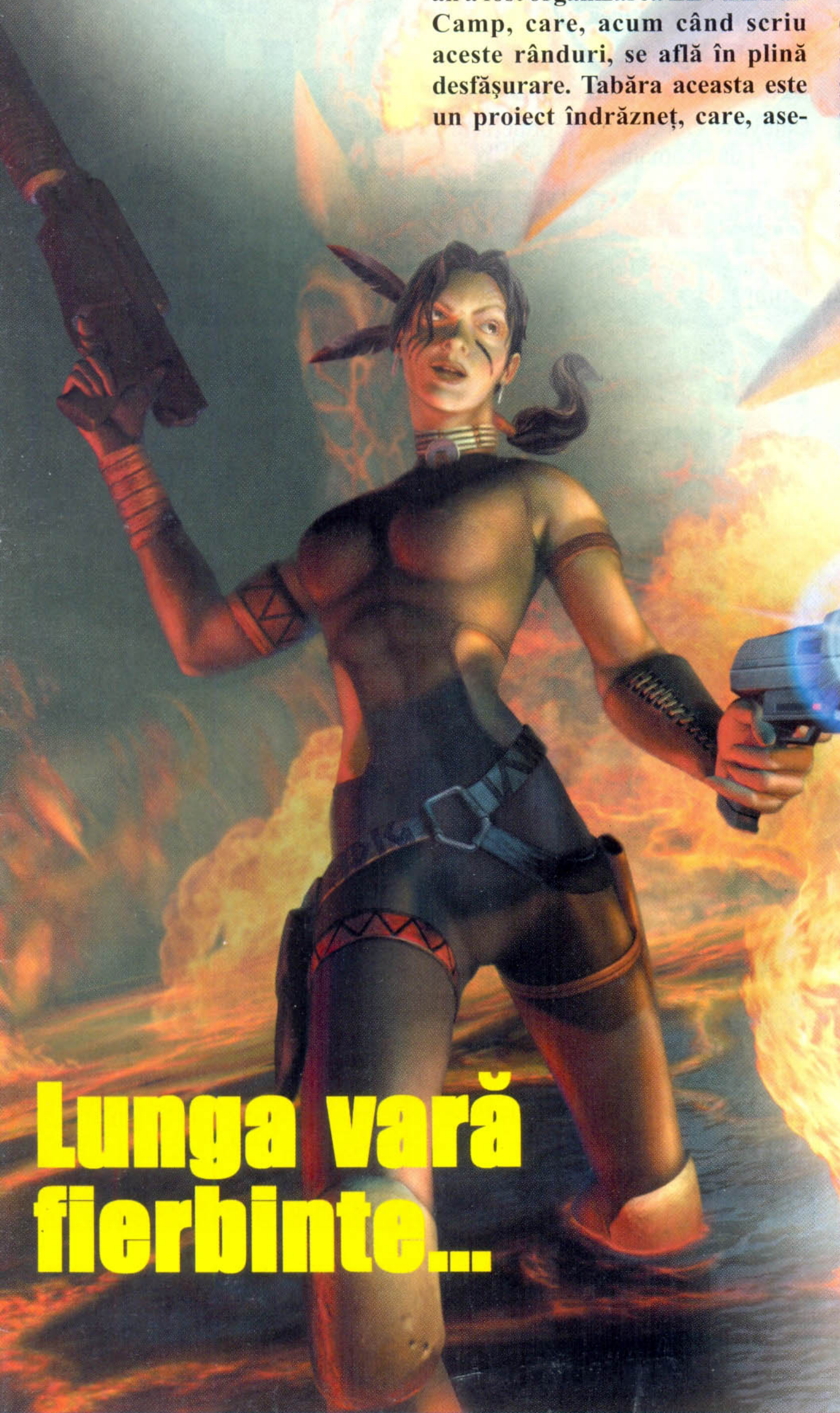
Pentru toți aceea dintre voi, care nu ați reușit să participați anul acesta, vă pot spune un singur lucru... Va mai fi LEVEL Fan Camp și în anii viitori.

În toți acești ani am încercat să păstrăm un contact permanent cu voi, să vă ascultăm doleanțele, propunerile și criticile, pentru a putea să realizăm cea mai bună revistă de jocuri de pe piața românească. Dacă am reușit sau nu, numai voi puteți spune. În orice caz, surprizele oferite anul acesta de LEVEL nu se termină cu tabăra de la Timișul de Jos. Până la sfârșitul anului vor fi mai multe, dintre care unele, în mod cert, vor fi apreciate de voi, cu atât mai mult cu cât reprezintă ceea ce voi ne cereți de multe ori în scrisorile sosite pe adresa redacției.

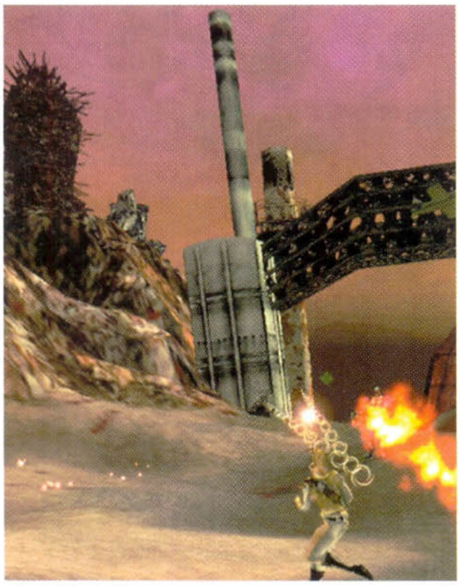
LEVEL a început acum trei ani ca o joacă, la fel cum a început și pasiunea fiecăruia pentru calculatoare... De atunci am trecut, sărit, ocolit multe „nivele", iar treaba a devenit mai mult decât serioasă. Ceea ce odată era opera unor tineri nebuni, a devenit acum o muncă serioasă, acerbă pentru a vă informa pe voi despre tot ce este mai nou și mai bun pe piața jocurilor, națională și internațională.

Închei acum aceste mici cugetări spunându-vă doar atât... Pentru prima dată în viața mea simt că am realizat ceva și mai ales sunt mândru de ceea ce a ieșit. Și să nu uitați... LEVEL va fi întotdeauna alături de voi!

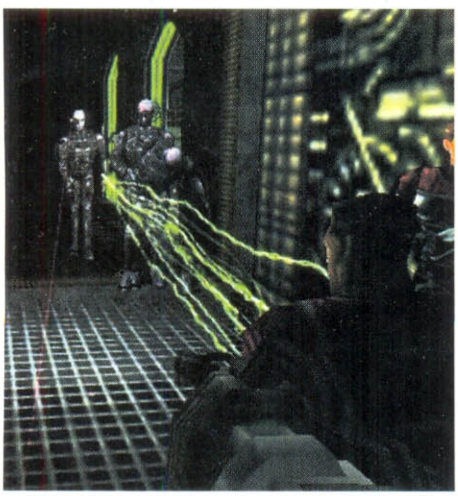
Claude



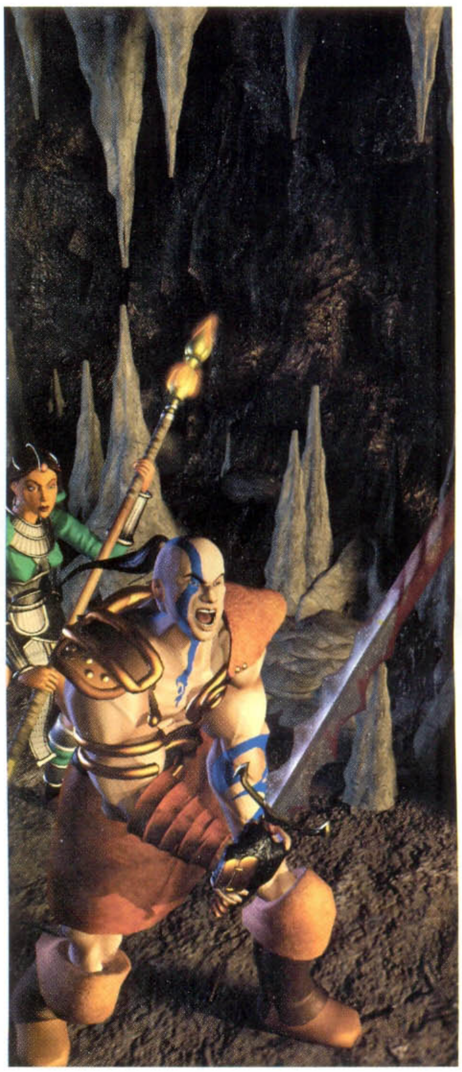
Cuprins



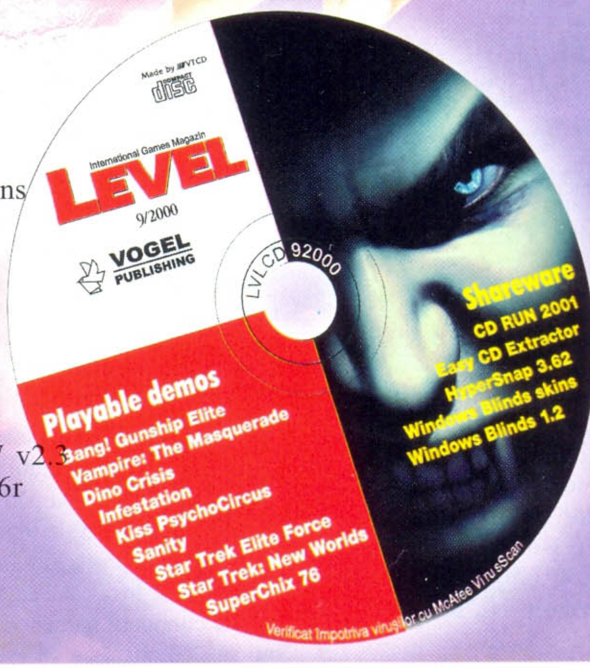








• Cuprins CD •


LEVEL
International Games Magazin
9/2000
VOGEL PUBLISHING
LVLCD 92000
Playable demos
Bang! Gunship Elite
Vampire: The Masquerade
Dino Crisis
Infestation
Kiss PsychoCircus
Sanity
Star Trek Elite Force
Star Trek: New Worlds
SuperChix 76
Shareware
CD RUN 2001
Easy CD Extractor
HyperSnap 3.62
Windows Blinds skins
Windows Blinds 1.2

News

Flash

FIFA 2001

EA Sports continuă tradiția și va lansa în curând ultima versiune a unui simulator de fotbal care a făcut legea până acum. Se pare că de data aceasta **EA** s-a pregătit mult mai bine, mai ales datorită colaborării pe care a avut-o cu binecunoscutul fotbalist german Lothar Mattheus. Pe lângă acesta, mai mulți jucători renumiți (Davids, Scholes, Henry, Kuka sau Gerhson) s-au întâlnit cu cei de la **EA Sports** pe stadionul Gelredome din Olanda pentru a le da acestora sfaturi despre acest sport. Producătorii ne vor oferi mai multe informații despre acest joc în viitorul apropiat.

PlayStation2 amânat

Sony a început să facă abuz de întârzieri care mai de care mai iritante pentru gamer-ul doritor de PS2. Astfel, deja îndepărtata dată de 17 noiembrie 2000, anunțată drept ziua lansării, a devenit și mai îndepărtată odată cu schimbarea în 24 noiembrie, când consola PS2 va fi lansată în Anglia și va costa 299 GBP (sau 446 USD). La aceeași dată vor fi lansate și 40 de jocuri dedicate PS2-ului.

Half-Life Platinum Edition

Half-Life s-a ales cu o mulțime de accesorii (Opposing Forces, Team Fortress, titlul de Game of the Year ș.a.), toate vândute într-un singur pachet în Half-Life Game of the Year Edition. Sierra Studios va lansa la sfârșitul anului Half-Life Platinum Edition, care va conține versiunile cele mai noi de Half-Life, Opposing Forces, Team Fortress Classic, un ghid de Half-Life și o colecție de mod-uri create de utilizatori. Nu se cunoaște prețul.

LEVEL Fan Camp la debut



În perioada 8-13 august redacția noastră a organizat la Timișul de Jos prima tabără națională de jocuri din România. Încă de la primele ore ale dimineții de marți (8 august) participanții au început să sosească



din toate colțurile țării. Până seara ajunseseră toți, sistemele au fost instalate și conectate. Răbdarea la gamer este o calitate ce lipsește cu desăvârșire. De abia am apucat să dăm undă verde jocurilor și s-a și încins o partidă de *Unreal Tournament*. Multitudinea de jocuri pusă la dispoziție de LEVEL i-a ținut treji până spre dimineață, când doborâți de somn o parte din ei s-au retras în camere.

Fiecare zi a găzduit câte un concurs la sfârșitul căruia s-au înmânat premii în jocuri și accesorii oferite de sponsorii: **Best Computers, UbiSoft România, Rossignol, Softwin, 3Com.**

Best Computers deschide un adevărat magazin de jocuri



Gameri și gamerițe! Lume, lume! Aho, aho, copii și frați! Attention, please! Achtung! În capitala patriei, București City (cum citeam la Chatroom), a apărut o nouă tentație. Aceasta s-a concretizat sub forma unui supermagazin, dedicat exclusiv microbului, maniei, bolii numite GAMES. Altfel spus, s-a terminat cu tânguiala că doar occidentalii au așa ceva, că noi suntem prăpădiți și dependenți de tarabe sau că în România nu vrea nimeni să aducă jocuri full în cantități apreciabile. **Best Computers** a făcut primul pas și a călcat apăsat pe dalele magazinului Unirea: a deschis numitul superstore, la etajul 1. Cu alte cuvinte: jocuri și hardware la discreție.

Civilization: Call to Power 2 - Activision

Cine nu a auzit încă de *Civilization* trebuie operat de urgență. Însă cine a auzit, ba a și jucat și a devenit pasionat, merită să știe că *Civilization: Call to Power II* se apropie vertiginos și promite mai mult ca oricând. *Call to Power II* îl pune pe jucător în fruntea unei civilizații, pe care va trebui să o ghideze prin spinoasa pădure a evoluției de la bâtă la terraformare pe o perioadă de „doar" șase milenii. În acest... scurt interval, curajosul gamer va trebui să demonstreze că este cu



adevărat un bun explorator, diplomat, gospodar, șef de stat, tactician, strateg și om de știință. Din punct de vedere vizual, *Call to Power II* are la bază același engine grafic, care îi atrage cu adevărat doar pe cunoscători. Orașele vor influența tot mai mult mediul înconjurător, pe măsură ce populația va crește numeric. Incidentele internaționale vor fi mai „zilnice" decât Chestiunea Zilei. În concluzie, octombrie 2000 va fi o lună plină de surprize, războaie, cuceriri... o lună *Civilization*.

Buka Entertainment versus 1C Company



În urma review-ului efectuat în numărul de iulie la *Rig'n'Roll: 18 Wheelers of Fortune*, pe care îl mai cunoşteam şi sub titlul de *Hard Truck 2*, am primit la redacţie un comunicat oficial din partea celor de la **Buka Entertainment** în care domnul Roman Gadas, PR Manager, ne aducea la cunoştinţă motivul schimbării numelui jocului *Hard Truck 2* în *Rig'n'Roll: 18 Wheelers of Fortune*. Această schimbare a survenit în urma neplăţii licenţei de folosire a numelui de către **1C Company** către **Buka Entertainment.** Domnul Gadas ne-a explicat mai pe îndelete cum stau lucrurile: „**Buka** este proprietar al trade mark-ului *Hard Truck*. Anul trecut, **1C** avea dreptul de a folosi acest trade mark, dar trebuia să ne plătească pentru acest drept.



ValuSoft (distribuitorul jocului în SUA n.n.) a fost de acord cu noile condiţii impuse de noi, iar jocul se vinde foarte bine în SUA, cu titlul de *Hard Truck 2*. **1C Company**, probabil din cauza lipsei banilor, a decis să nu mai plătească şi a redenumit jocul."

Flash

Voodoo5 5500 PCI în magazine

3dfx a anunţat lansarea mondială a plăcii grafice cu 64 MB - Vodoo5 5500 PCI. Noua bucată de hardware prezintă două cipuri grafice VSA-100 la o frecvenţă de 166 MHz, alături de un accelerator grafic pe 128 de biţi şi permite renderizări la o adâncime a culorii de 32 de biţi. Placa e compatibilă Direct3D, Glide şi OpenGL.

Voodoo5 - drivere pentru Windows 2000

3dfx a lansat noi drivere, de Windows 2000, pentru Vodoo5 AGP şi PCI. Având înscrisă versiunea 1.01.00, driverele sunt finale, nu beta şi sunt certificate WHQL.



News

Flash

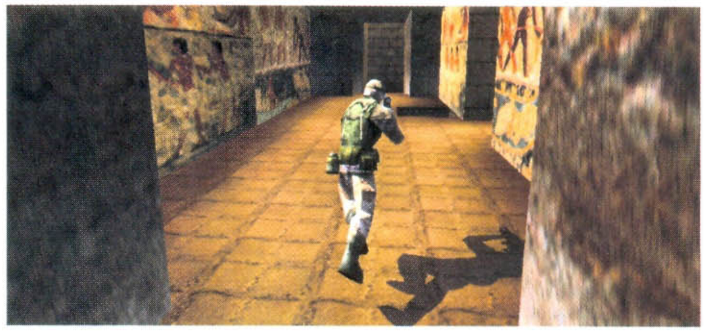
Activision are economiști buni

Cunoscutul distribuitor a anunțat că pușculița proprie, ce a fost mai goală cu 5,2 milioane USD în 30 iunie (sfârșitul primului sfert de an fiscal), se va reumple până la sfârșitul primei jumătăți de an fiscal. Motivul ar fi lansarea unor jocuri de succes: *Vampire: The Masquerade* și *Dark Reign 2* pentru PC, *Covert Ops: Nuclear Dawn* pentru PS și *Virtual On: Oratorio Tangram* pentru Dreamcast. În aceeași conferință, în cadrul căreia au fost anunțate rezultatele financiare, **Activision** a menționat și linia de producție pentru PS2: *Tony Hawk's Pro Skater 3, Mat Hoffman's Pro BMX 2, Kelly Slater's Pro Surfer* și *Shawn Palmer's Pro Boarder Cross*. Printre primele titluri pentru PS2 se numără *Orphen*, care va fi lansat o dată cu consola. **Activision** are în vizor și platformele Xbox (Microsoft) și Dolphin (Nintendo).

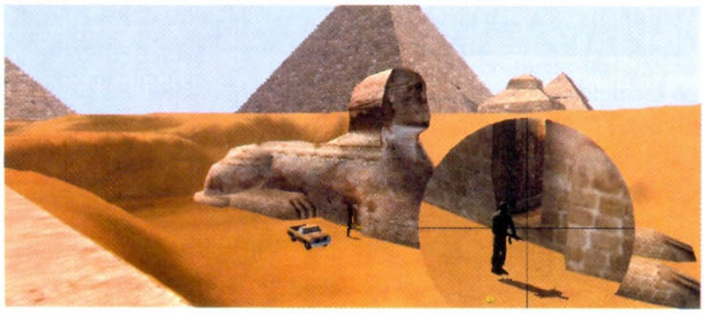
Tomb Raider pentru PlayStation 2

Lara Croft își pune la punct ghiozdănelul, pentru că o așteaptă o nouă aventură, acum sub sigla PS2. Cei de la **Core** (producătorii faimoasei serii a Prădătoarei de morminte) și-au propus să o lanseze pe Lara și pe o consolă de ultimă generație, adică PS2, la sfârșitul lui 2001. Nici versiunea de PC nu stă foarte rău: de Crăciun, anul acesta, magazinele vor vedea *Tomb Raider Chronicles*, care va fi al cincilea joc din longeviva serie *Tomb Raider*. Această serie a înregistrat o cădere continuă în termeni de interes din partea jucătorilor, dar profitul a existat în permanență. Probabil vom mai vedea cel puțin încă un joc cu Lara Croft.

Delta Force: Land Warrior - Novalogic



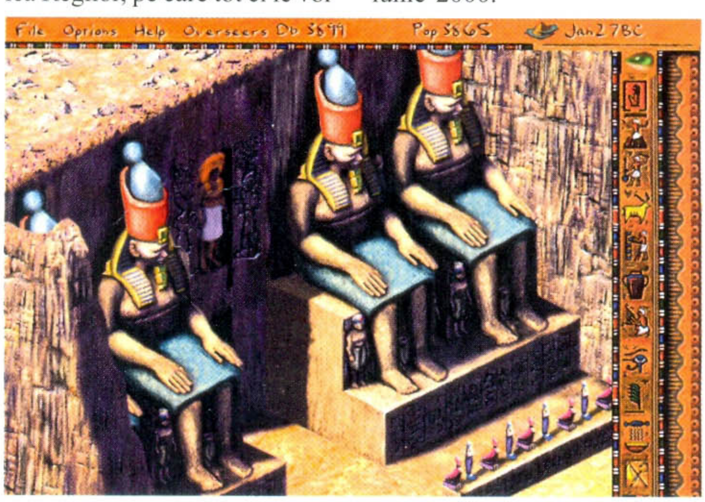
Deși *Delta Force 2* încă mai bântuie rețelele locale ale multor gameri, cei de la **Novalogic** nu pierd vremea. Deja lucrează la un al treilea titlu al seriei, care se va numi *Delta Force: Land Warrior*. Prima veste bună legată de acest nou titlu, pe care cred că mulți îl așteaptă cu sufletul la gură, este aceea legată de grafică. Vom avea parte în sfârșit de un engine full 3D, bazat tot pe tehnica voxel, care va recunoaște majoritatea plăcilor grafice. Adio probleme legate de acest aspect. De asemenea vor putea fi observate anumite schimbări în tehnica militară care va apărea în joc, schimbări ce sunt efectul unei colaborări fructuoase între **Novalogic** și US Army. Cu ce se alege armata americană? Cu o versiune modificată a lui DF2 (pe care aș da orice să pun mâna) cu care își va antrena soldații în viitorul apropiat.



Cleopatra Gold - Sierra Studios



S-a lansat *Cleopatra* – add-on-ul la *Pharaoh*. Ce înseamnă asta? În primul rând, monumentele sunt construite mai rapid, există mai multe tipuri de industrii, a mai apărut o structură pentru entertainment. Un lucru cam neplăcut este că noua campanie nu poate fi jucată până nu este terminată cea din *Pharaoh*-ul original. În unele misiuni, jucătorul nu trebuie doar să îndeplinească anumite cerințe, ci să se și mențină la nivelul atins până când se termină timpul alocat misiunii. Un element care îi va interesa pe mulți dintre fanii *Pharaoh*-ului este posibilitatea de a privi în interiorul mormintelor din Valea Regilor, pe care tot ei le vor construi. Acestea trebuie tăiate în piatra dealurilor impresionante care acoperă o bună parte din hartă. Jocul a ajuns la versiunea Gold în aceeași zi în care *Diablo II* intra în magazine cu mare tam-tam, și anume în 29 iunie 2000.



Team Fortress 2 - Sierra Studios

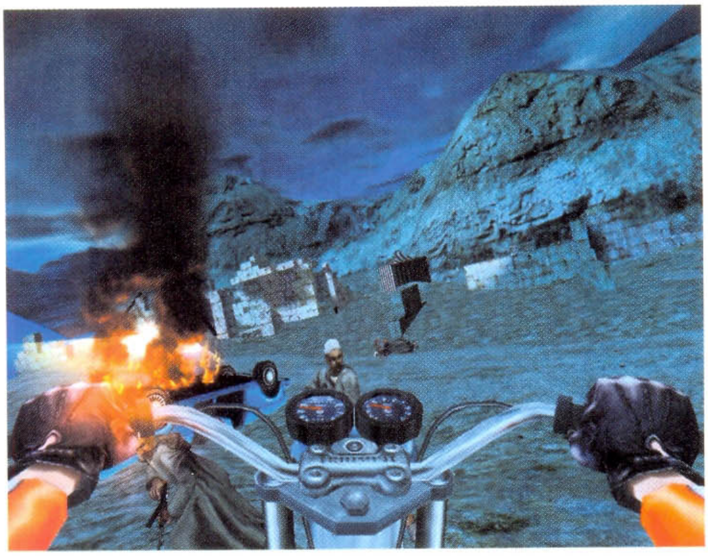
Team Fortress 2: Brotherhood of Arms este unul dintre cele mai discutate titluri din ultima vreme. Asta, pe de-o parte datorită succesului enorm de care s-a bucurat predecesorul său, iar pe de altă parte datorită intervalului considerabil de timp care s-a scurs de când producătorii au anunțat că lucrează la acest add-on pentru *Half-Life*. Această întârziere a fost motivată de către cei de la **Valve**, producătorii add-on-ului, prin câteva schimbări intervenite pe parcurs. Prima și cea mai importantă dintre ele ar fi că *Team Fortress 2* va fi un joc individual. A doua, destul de importantă și ea, este legată de înlocuirea engine-ului de *Quake 2* cu unul mai nou.



No One Lives Forever – Fox Interactive

Programat pentru lansare, prin intermediul companiei **Fox Interactive**, la sfârşitului anului în curs, *No One Lives Forever* este un FPS care promite să ofere, pe lângă un gameplay de excepţie, inamici duri şi umor în stilul serialelor TV şi filmelor de spionaj din anii 1960.

Jucătorul îşi asumă rolul agentului Archer, „angajat" al unei organizaţii ce luptă pe ascuns împotriva infracţiunii de orice fel. Doamna agent (pentru că personajul principal este o „ea") are la dispoziţie un arsenal demn de întreaga armată a Statelor Unite şi care cuprinde, printre altele, echipament şi armament experimentale. Decorurile (15 nivele solo şi 10 hărţi pentru jocul online) prezente în joc sunt din cele mai exotice (Caraibe, Anglia, Maroc, Alpii francezi, o staţie spaţială secretă rusească) şi sunt umplute până la refuz cu mistere, puzzle-uri, capcane. *No One Lives Forever* trimite către un plan mai amplu care, ca de obicei, ameninţă întreaga lume. Rezolvarea crizei va veni şi ea, pe la sfârşitul anului. Până atunci, lustruiţi-vă echipamentul!







Flash

Tomb Raider - filmul

Paramount Pictures a oferit publicităţii un press-release care anunţă începutul filmărilor la pelicula *Tomb Raider*, în Londra. Rolul principal va fi ocupat de Angelina Jolie, care o va „concretiza" pe Lara Croft, faimoasa eroină din joc. Printre ceilalţi actori se numără Iain Glen, în rolul megacriminalului Powell, fostul duşman al părintelui Larei şi, în prezent, cel mai aprig inamic al Larei; Daniel Craig, în rolul aliatului ocazional al Larei; Leslie Phillips, în rolul unui fost admirator al tatălui Larei, actualmente aliat al lui Powell şi, deci, inamic al eroinei. Lansarea filmului va avea loc în vara lui 2001. Se pare că succesul îi este garantat.



Flash

Klingon Academy Shut Down

De ce Shut Down? Pentru că **Interplay** a decis că nu mai e profitabil să mențină echipa de producători ai *Academiei Klingoniene*. Din câte se aude din partea foștilor membri ai acestei echipe, în viitor nu vor exista bug fix-uri sau patch-uri, pentru că nu va fi nimeni să le facă. Marele distribuitor a concediat producătorul, un număr de designeri, personal responsabil cu asigurarea calității produselor (Quality Assurance) ș.a. În aceste condiții, se pare că nici editorul de misiuni, care ar fi trebuit să fie în curând disponibil pentru download-are gratuită, va fi de asemenea anulat.

Erată

La rubrica multimedia din numărul din august (*Magix Music Maker generation 5* și *Magix Music Studio generation 5*, paginile 70-71), numărul de telefon ale firmei **PC&A** a fost tipărit greșit. Ne cerem scuze pentru această eroare. Numărul de telefon corect este 01-242.53.84. Alte numere la care puteți contacta firma **PC&A** sunt Tel./Fax 01-242.09.81 și Fax 01-242.53.89.

Concurs

Câștigătorul concursului din luna iulie organizat de LEVEL și SONY Overseas România este:

PAPUC VALENTIN
BĂRĂGANU (BRĂILA)

Câștigătorul este rugat să ne contacteze (tel. 068-415158 sau e-mail: level@chip.ro) pentru a stabili modul de intrare în posesia premiului.

Project Overdrive *Alpha* - Buka Entertainment



Buka Entertainment are bucuria de a anunța întreaga lume despre lansarea, la data de 1 august 2000, a versiunii Alpha a jocului lor extrem de promițător cunoscut sub titlul de *Project Overdrive*. Acesta combină elemente de shooter și simulator auto. Cei care au citit preview-ul cunosc faptul că orașul în care are loc acțiunea este foarte mare, iar jucătorul poate intra oricând, în orice clădire. Alte aspecte grafice includ posibilitatea de a deforma tablăria mașinilor, de a sparge parbrizele, de a rupe mobila în bucăți. Pietonii stau cuminți în așteptarea apariției luminii verzi a semaforului, iar mașinile încearcă din răsputeri să evite accidentele. Versiunea Alpha va fi expusă analizei la ECTS, în luna septembrie.

Microsoft Train Simulator

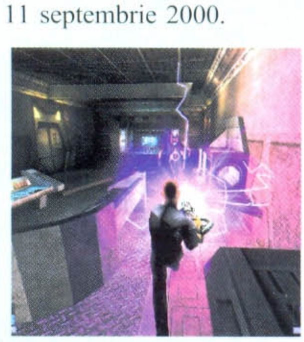


Train Simulator, un program menit să simuleze cât mai real febra activității personalului care lucrează în industria căilor ferate, va fi gata în primăvara lui 2001. Cei de la **Microsoft**, producătorii acestui titlu, au colaborat cu nu mai puțin de șase companii de căi ferate de top din lume. Această producție va recrea mii de mile de cale ferată, împreună cu peisajele care o înconjoară. Acestea, vor putea fi admirate din pielea mecanicului de locomotivă, a unui controlor de trafic, sau chiar a unui pasager. Având condiții meteo variabile, precum și alte piedici neașteptate care vor apărea în calea trenurilor, jocul vrea să se apropie cât mai mult de realitate. Mai mult, jocul conține și câteva rute și trenuri clasice, lucruri care vor face experiența noastră cât mai interesantă.

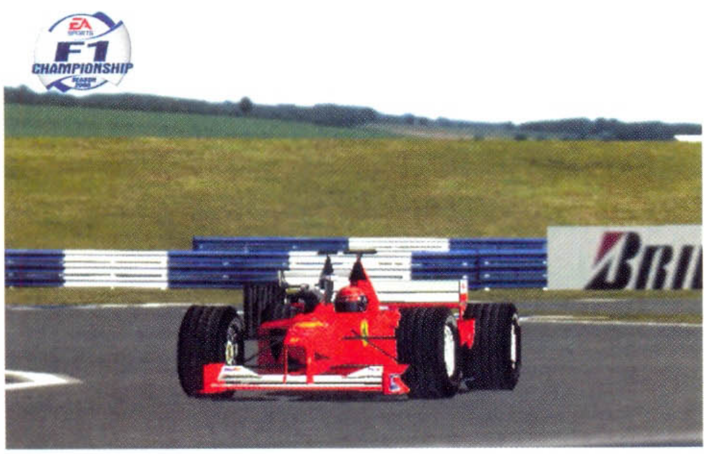


Deep Space Nine: The Fallen - Simon & Schuster

Simon & Schuster Interactive a intrat în linie dreaptă pentru lansarea a ceea ce se dorește a fi un excelent 3rd person action produs de cei de la **The Collective.** *Deep Space Nine: The Fallen* este un joc care îl situează pe gamer în universul *Star Trek*, unde (după cum spune și preview-ul realizat cu câteva luni în urmă) trebuie să mergi unde nimeni n-a umblat vreodată. Avem, deci, de-a face cu o producție care ne oferă șansa de a intra în încălțămintea căpitanului Sisko, cu scopul de a rezolva problemele de pe stația orbitală Deep Space Nine. *DSN: The Fallen* ar trebui să fie lansat în SUA și Canada la data de 11 septembrie 2000.



F1 2000 (PlayStation 2) - Electronic Arts



Formula One 2000 se adaugă la colecția impresionantă de titluri pe care cei de la **Electronic Arts** au pregătit-o pentru PlayStation 2. Intenția celor mai galonați producători de titluri sportive este aceea de a adapta pentru noul și popularul model de consolă titluri sportive care să acopere toată gama de preferințe. Și era evident ca la capitolul Formula 1 să fie preferat ultimul titlu al seriei, căruia i s-au implementat și ultimele schimbări făcute în rândul driver-ilor și al echipelor. Chiar și titlul producției a fost schimbat, dar este evidentă asemănarea izbitoare cu versiune pentru PC. Numele ales de producători este *F1 Championship Season 2000*. Fericiții posesori ai unui PlayStation 2 au de ce să fie bucuroși.

Empire Earth - Sierra Studios



Empire Earth este o strategie în timp real produsă de **Stainless Steel Studios** în care jucătorul are ocazia să parcurgă întreaga evoluție de la bâtă la armele laser, de la săgeată la rachete nucleare, de la primul foc aprins de oamenii primitivi la fuziunea nucleară. Cu alte cuvinte, *Empire Earth* este ocazia de a controla în timp real peste 500000 de ani de istorie. La producerea acestui joc a participat și Rick Goodman, principalul designer al superhitului Age of Empires. Dacă v-am trezit interesul, nu ar strica să studiați și imaginile alăturate, cele mai noi oferite de **Stainless Steel Studios.**



Ozzy's Savage Skies - iROCK

Din California începe să bată un vânt nou, îngrijorător. Gamerii se adună, discută, se frământă, totul în timp ce, în fundal, persistă, obsedantă, muzică rock de cea mai bună calitate. Acestea sunt semnele apariției unui joc ce vine parcă în continuarea lui *KISS: Psycho Circus - The Nightmare Child*. **IROCK**, fondată prin **Virtus Entertainment**, a anunțat că s-a format și că, în același timp, pregătește acest joc, primul pe care îl produce, care combină un engine grafic de ultimă oră cu muzica celui supranumit Godfather of Metal - Ozzy Osborne. Engine-ul grafic folosit de echipa de la **iROCK** (26 de persoane) în *Ozzy's Savage Skies* se numește RFEngine și permite crearea unor exterioare vaste și a unor interioare extrem de detaliate, totul pentru a oferi o cât mai puternică senzație de imersiune cu universul jocului. Pentru exemplificare, recomand studierea imaginii alăturate.



Flash

S3 ia apă la bord

Toată lumea știe că S3 a fabricat plăci grafice care se află în dotarea multor dintre gamerii lumii, între care și foarte mulți români. Dar, de când piața a fost cotropită de alde **3Dfx, nVIDIA, Matrox, S3** și ale sale palide Virge-uri și Savage-uri au cam pierit din PC-uri. Rezultatul financiar a fost teribil: un deficit global ce totalizează nu mai puțin de 36,3 milioane USD față de aceeași perioadă a anului 1999. În concluzie, **S3** a sacrificat **Diamond Multimedia**, cu speranța că va diminua efectele dezastruoasei căderi.

UbiSoft trece la cifra sutelor de milioane

Croc 2, Rayman, Tonic Trouble se bucură de succes astfel încât compania **Ubi Soft** a încheiat anul fiscal 1999/2000 cu încasări de 10,95 milioane euro (71,8 milioane FF), o creștere cu 75,2% față de 1998/1999. În aceeași perioadă vânzările pe Internet au crescut cu 40,7% ajungând la 186,5 milioane euro (1,2 miliarde FF).

DVD pentru Xbox

Thomson Multimedia a anunțat că va furniza tehnologii DVD pentru Xbox. În acordul semnat cu **Microsoft** se stipulează că **Thomson Multimedia** va oferi unități DVD-ROM, împreună cu tehnologii MPEG 2 și de compresie DVD și video pentru viitoarea consolă de jocuri, care va fi lansată în 2001. Dacă Xbox va avea succes, **Thomson** va avea mult de câștigat din această afacere. Se estimează că milioane de unități DVD-ROM vor fi vândute. Să nu uităm că și consola Sony PlayStation 2 va putea fi echipată cu un player DVD.

Magic The Gathering

După multe cugetări adânci ne-am hotărât că cel mai bun lucru pe care-l putem face în România, la ora actuală, este să promovăm *Magic The Gathering* în rândul celor care nu au cunoştinţă de acest joc minunat! Deci, din acest număr voi reinstaura rubrica pentru începători. Voi începe cu o descriere foarte sumară a culorilor, după care va urma o descriere a mediului de joc, felurile competiţiilor, câteva sfaturi pentru ca fiecare dintre voi să-şi construiască un deck de început, şi multe alte informaţii care sper că vă vor fi utile.

Magic The Gathering este un TCG („trading card game"), adică, pe lângă timpul alocat de jucător pentru a juca efectiv acest joc, mai trebuie ca să faceţi şi trade. Experienţa acumulată în timpul unui schimb vă poate ajuta să vă daţi seama de caracterul unui jucător, şi în funcţie de aceasta să vă construiţi o strategie de luptă împotriva lui. În orice caz, nu veţi vedea un jucător „zgârcit" să joace cu toate cărţile pe masă, totdeauna va avea câte o carte de rezervă în mână.

Culorile în Magic

În Magic The Gathering există 5 culori, fiecare din ele fiind specializată într-un anumit aspect al acestui joc. Cunoscând avantajele (şi dezavantajele) fiecărei culori, veţi putea, în viitorul apropiat, să vă construiţi singuri un deck.

ROŞUL este specializat în a face damage direct creaturilor de pe masa de joc sau adversarului. De asemenea, roşul, are o mulţime de goblini şi orci (creaturi de cost mic) care vă vor face viaţa grea, dacă veţi juca împotriva acestei culori. Această culoare posedă în arsenalul ei



foarte multe modalităţi de distrugere a artifactelor. Totuşi, are o slăbiciune: inabilitatea de a înlătura enchantment-urile. Şi aceasta este... o mare problemă a roşului.

VERDELE este culoarea naturii. Aceasta nu este deloc o culoare „subtilă", ea reuşind să facă cel mai bine tot ceea ce ştie, şi ceea ce ştie ea mai bine sunt: creaturi, obţinere rapidă de mana şi iarăşi creaturi. Deoarece creaturile verzi tind să aibă



un cost relativ mai mic decât al creaturilor de aceeaşi putere de la alte culori, un mag verde poate aduce destul de repede în joc creaturi destul de mari care vă vor crea întotdeauna probleme.

ALBASTRUL este culoarea preferată a unui jucător experimentat de Magic. Puţini se încumetă să-şi facă un deck albastru dacă nu au cunoştinţe temeinice despre celelalte culori. Specialitatea albastrului este contrarea vrăjilor adversarului. Un mag albastru va avea, în timpul jocului, cel puţin o



carte în mână (dacă nu mai multe) care în 85% din cazuri va fi un „counterspell". Albastrul este de departe cea mai incitantă culoare a Magic-ului, lăsând, de multe ori, loc de combinaţii uluitoare, chiar putând să-ţi fure cea mai valoroasă carte pe care cu greu ai adus-o în joc.

ALBUL are o apărare foarte bună, îşi poate da viaţă (sau vindeca creaturile) cu ajutorul a nenumărate vrăji, iar creaturile lui sunt mici, rapide şi foarte periculoase. Are vrăji cu ajutorul cărora va scăpa de orice permanent pus în joc de adversar, de aceea multe deck-uri vor include câteva cărţi albe doar pentru această caracteristică! Nu are creaturi mari şi nu beneficiază de damage direct.





NEGRUL reprezintă moartea. Plăcerea cea mai mare a unui mag negru este aceea de a îngropa creaturile adversarului (terror) şi de a-i da oponentului jos din mână cele mai importante cărţi (forced discard). Multe creaturi din această culoare au un cost relativ mai mare, dar, de obicei, au abilităţi speciale care vor compensa scoaterea lor târzie pe tabla de joc. Negrul nu are aproape nici o modalitate de a scăpa de enchantment-uri şi de artifacte, dar poate lucra foarte eficient cu creaturile moarte (graveyard).



ARTIFACTELE nu sunt o culoare. Artifactele pot fi aduse în joc cu ajutorul oricărui tip de mana (mana generică), de aceea ele pot fi adăugate la orice tip de deck. Creaturile artifact sunt mai scumpe, dar avantajul de a putea fi aduse în joc cu mana de orice culoare contrabalansează acest mic neajuns. N-aş vrea acum să încep să vă povestesc despre Masticore, dar credeţi-mă: „O Masticoră-i bună oricând la casa omului", după cum spunea un amic de-al meu!

Data viitoare: Reguli de construire a unui deck.

K'shu

Premiu
3 Boostere!
oferite de
Dan Morărescu
Tel: 094-370315

Taloanele completate se trimit la redacţie, pe adresa:
Braşov 2200, Str. N. D. Cocea nr. 12.

Nume: ....
Prenume: ....
Adresa: ....
....
....
tel: ....
e-mail: ....

În MTG sunt:	Cărţi de MTG
☐ începător	☐ nu posed
☐ avansat	☐ câteva
☐ expert	☐ peste 1000



Impale Ent.

Acum urmează penibila scuză cum că este întotdeauna greu să începi un articol... Adevărul e că ceea ce trebuie să scriu mi se pare atât de important încât mi-e teamă să nu fac vreo greşeală de la început. Pentru că...

Jocurile româneşti erau cândva doar idee utopică, mai toţi visam la aşa ceva, unii chiar ne-am apucat de scenarii, engine-uri, dar credinţa cum că nu prea avem şanse ne-a tăiat elanul şi am ajuns care să se minuneze în continuare acasă în faţa monitorului, care să critice ceea ce nu a reuşit să facă.

Puţini, foarte puţini dintre noi, mai motivaţi decât alţii, au pus încetul cu încetul bazele unei firme, două... ce mai, bazele industriei de jocuri româneşti (ştiu, pare exagerat deocamdată, dar ştiu că odată şi odată vom ajunge şi acolo). Acuma avem câteva firme şi proiecte foarte interesante şi ambiţioase. Avem *Broken Balance* de la **Fun Labs**, *NoNameWar* de la **AMC** şi **Impale Ent**.

Impale Ent. este cel puţin spus o echipă ambiţioasă... Având la bază fondatorii **GameOver**-ului şi bazându-se pe tot sprijinul grupului Nemira, **Impale Ent.** s-a ales în scurt timp cu o echipă extrem de valoroasă de designeri, programatori şi artişti care se străduiesc să ne bucure nu cu una, nu cu două, ci cu TREI (3, III !!!) proiecte: *Zamolxe*, *2nd Project* şi un al treilea despre care am aflat doar că este de aşteptat să iasă înaintea celorlalte două.

Mai mult, am stat puţintel de vorbă cu Andrei Fantana, designer şi PR la **Impale Ent.** Ce am aflat? Citiţi...

Zamolxe

ZMX este un RTS clasic, pornit „din instinctul de trântori combinat cu mirosul de slănină. Au fost mai multe nopţi în care fiecare şi-a adus aportul de vin, miere, varză, barză, viezure etc."

Ai la dispoziţie 5 civilizaţii: romanii, dacii, celţii, persanii şi macedonenii, fiecare cu propria lor tactică, trupe (peste 70 de unităţi distincte) şi grafică. Promite un storyline captivant, implicare a jucătorului într-o strategie la nivel macro şi micro de management a trupelor şi a teritoriilor, opţiunea de a angaja mercenari şi asedii ca una dintre cele mai importante trăsături ale jocului.

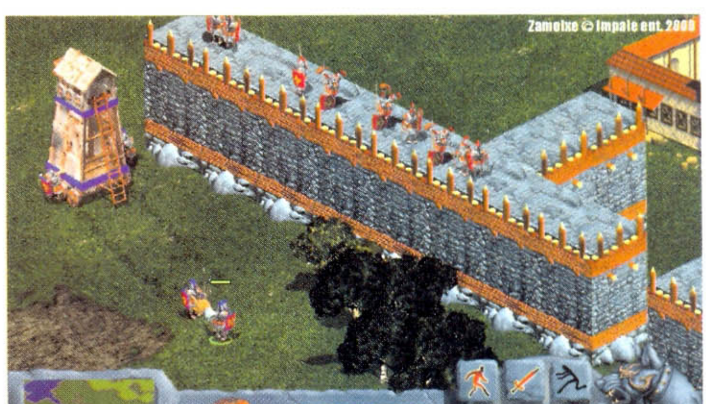
Mitza: Povestea jocului este bazată pe întâmplări reale, documentate?

Afantana: Există documentaţie pentru fiecare element al jocului, nu numai pentru poveste şi există scriitori suficient de înveninaţi să poată răscoli o legendă. Lucrul cu Nemira ne-a înlesnit accesul la nişte nume sonore atât în ceea ce priveşte graficienii cât şi scriitorii.

M: Ideea de asediu: întâlnită şi la *Lords of the Realm: Siege Pack*. Cât de diferită o să fie de acel concept? Cât de important va fi acest element în joc?

A: Asediul este unul din elementele importante al jocului şi am convingerea că încă nu s-a realizat un joc în care asediile să aibă valoarea pe care o aveau, sau pe care ar trebui să o aibă. Sper că în Zamolxe se va simţi măreţia, frumuseţea şi tensiunea unui asediu.





M: Bătăliile se vor purta la o scară redusă sau vor fi impresionante ca desfăşurare de forţe?

A: Bătăliile vor fi cam de toate felurile. Există şi posibilitatea unor bătălii mici, dar şi a unor măceluri cinstite. Altminteri e un pic ridicol să asediezi o fortăreaţă cu doi faliţi, un beţiv, trei bolnavi şi cinci chiori oricât de brav ar fi cursorul de mouse!

M: Macro- şi micro-managementul trupelor şi posesiunilor în joc. Cum se vor echilibra?

A: Ha... *Zamolxe* are misiunile împărţite pe mai multe „hărţi" pe care se joacă în acelaşi timp. De aceea este nevoie şi de asedii, ca să poţi ţine un teritoriu cucerit cu puţini oameni, care să facă faţă unui asalt/asediu din interiorul fortăreţei până când sosesc întăriri, restul oamenilor fiind necesari la cucerirea altor teritorii. Resursele sunt împărţite strategic şi neuniform pe aceste hărţi. Aşadar trebuie să-ţi planifici întreg războiul... cât de cât. Sper ca asta să vă dea oarecum o idee despre modul în care se va face managementul. Trebuie să ai grijă de mai multe lucruri, toată treaba însă fiind destul de simplă...

În rest, grafică pe 16 biţi, peste 18000 de frame-uri doar pentru trupe, opţiunea



de a privi câmpul de luptă din unghiuri opuse şi până la 8 jucători pentru LAN sau Internet.

Ah, era să uit ... muzica se pare că va fi compusă de Phoenix. Nefiind sigur, l-am întrebat pe Andrei: „Pare a fi adevărat. Cel puţin două piese sunt bine lipite de joc. Cum s-a ajuns la această colaborare? Ne-am gândit care ar fi cei mai buni şi a ieşit din urnă Phoenix. Am vorbit cu ei şi ei au fost foarte bucuroşi! Voi?"



2nd Project

„O primă idee a apărut între mine şi Paul într-una dintre frecventele noastre discuţii. Ideea a fost preluată de Ştefan Zamfir care a transformat-o un pic... cât să n-o mai recunoaştem. Apoi am preluat-o iar noi şi tot aşa de câteva luni bune. Am impresia că nu se mai termină odată. Este un concept nou care în fiecare zi ridică nişte probleme incredibil de frumoase dar grele că abia le ducem."

2nd Project este tot un RTS dar 3D... şi numai pentru multiplayer

2nd Project se bazează pe jocul de echipă, fiecare jucător având de ales între patru domenii mari şi late: construcţie, exploatarea resurselor, luptă şi operaţiuni speciale fiecare cu propriile sale unităţi şi caracteristici. Fiecare jucător îşi va alege la început domeniul care îl atrage cel mai mult şi va începe să lupte nu pentru el, ci pentru întreaga echipă. Unul construieşte, altul adună resurse, unul îşi trimite spioni în tabăra inamică şi alţii luptă în prima linie. Un concept cu adevărat frumos... de abia aştept să îl joc.

Engine-ul va suporta modificări ale terenului (ceva gen Magic Carpet), putând să foloseşti cutremure, vulcani şi alte intemperii în avantajul tău şi hărţi de până la 100x100 de ecrane... adică URIAŞE!

Universul este un amestec de magie şi hi-tech, cu unităţi pornind de la orci şi vrăjitori până la tancuri cu laser, armele combinând energia atomică cu vrăji a la Final Fantasy plus guilde şi clanuri pe placul oricăruia.

Jocul oferă cu adevărat o libertate totală... fantastic!



Mitza: Va permite o vedere 1st person? (în genul *Starsiege Tribes*)

Afantana: „*2nd Project*" este un RTS. Se vor întâlni imagini luate de la firul ierbii şi alte mişcări de cameră, dar jocul în marea lui parte va fi văzut dintr-un unghi de perspectivă, sper eu, bine găsit.

M: Va exista cineva care să conducă TOATE trupele în joc (trupele aparţinând jucătorilor individuali)?

A: Există rolul de comandant, care va putea stabili (la echipele mai mari) strategia globală, tactici etc. El va fi ajutat de Operaţiile Speciale care se ocupă de strângerea informaţiei, plasarea de senzori etc. Comandantul, de exemplu, este singurul care „vede" toată harta.

M: Cum se vor lua deciziile în cadrul unui clan?

A: Un joc de echipă se bazează pe comunicare. Astfel stând lucrurile, încercăm să punem la punct un sistem de comunicare mai complex decât simplul „chat", mesaje

preînregistrate etc. Unde mai pui că informația nu trebuie să circule la discreția tuturor. Din păcate, foarte multe lucruri se vor stabili și-și vor demonstra valabilitatea sau invaliditatea în stadiul de beta. Nu vreau să mă hazardez spunând că va fi cutare treabă care mai apoi să nu poată fi introdusă din varii motive.



M: Dacă aleg la începutul jocului să mă orientez pe Construction, îmi voi putea schimba pe parcursul jocului rolul în echipă (să trec să zicem pe Special Operations)?

A: Jucătorul își poate preschimba unitățile în timpul jocului și totodată fabricile constructoare. O astfel de mișcare însă este foarte dezavantajoasă atât pentru jucător cât și pentru întreaga echipă. Se va apela la ea numai în cazuri de urgență, probabil.

M: Îmi voi putea alege la începutul jocului unități din diferite domenii?

A: Răspunsul este: DA! Mi-ar trebui un soi de grafic tridimensional ca să explic exact cum se poate face alegerea unităților. În joc, acest lucru va fi simplu, dar pentru o înțelegere a conceptului trebuie discutat mai mult. Simplu vorbind, există un soi de puncte și niște categorii de „greutate", să le zic așa, a tipurilor de unități. Unitățile „ușoare" vor costa mai puțin, cele mai „grele" mai mult. Este ca și cum ți-ai face un „deck" de cărți în *MagicTheGathering* – ai voie să-ți alegi orice carte, dar în funcție de strategia pe care vrei s-o adopți în luptă, alături de echipă sau singur, îți vei alege de cuviință. Poți să ai un set mai numeros de unități ușoare sau oricare infinitate de combinații – mă rog, cât permite punctajul. Aici ar mai fi de discutat pentru că mai este un sistem de grade care influențează accesul la unele categorii unități, grade care se obțin jucând. Ah, e complicat, ți-am spus!



M: Spune-mi despre sistemul modular de construire a bazei.

A: Simplu, un soi de Lego. Modulele se potrivesc în orice poziție și formă. Dacă vrei să-ți faci toata baza pe verticală, n-ai decât, dar s-ar putea să apară probleme. Construcția bazei este un element tactic foarte important. O bază bine construită poate influența major soarta unei bătălii. Totul se face din tipul unui modul (radar, scut, depozit, zid etc.) și de locul în care este pus. Fiecare modul stabilește relații cu modulele din jur, astfel încât, când unul dintre ele este up-gradat (de exemplu) acțiunea se va răsfrânge (în funcție de relații) și asupra modulelor vecine. Aici începe un soi de război al procentelor, foarte plăcut.

M: Magicienii întâlnesc tehnologia hi-tech: YEAH ! Dar cum se va păstra echilibrul?

A: Magicianul face vrăji și moare, la fel cum un tanc trage și „moare". Fiecare unitate este condusă de anumite rase. De exemplu, un lansator chimic este condus de Orci – pentru că numai ei erau în stare să stea în acea duhoare. Chestiile de precizie sunt conduse de elfi și așa mai departe – există o descriere a fiecărei unități. Dar este total nesemnificativ atâta vreme cât jocul nu este echilibrat decât în cazul foarte puțin probabil în care ambele echipe au exact aceeași configurație atât ca număr de jucători cât și ca seturi de unități. Jocul este o strategie de echipă, ceea ce face ca o echipă mai mică dar mai organizată să poată înfrânge una mult mai mare dar neunită. Despre asta este vorba de fapt într-o strategie – un cumul de tactici care să te ducă la victorie nu prin numărul mai mare de unități, ci prin folosirea mai bună a celor pe care le ai.

„*2ndProject* este însă un joc MULT mai complex decât am crezut noi că va fi. Fiind numai de multiplayer ne-am bucurat că am scăpat de AI – însă acum am fi bucuroși să facem orice numai să meargă mai repede.

Deocamdată, *2ndProject* se află într-o fază de reorganizare și se avansează destul de încet. Sunt săptămâni în care nu reușim aproape deloc să ne punem de acord asupra unor soluții pe care să fim siguri. Așa ne trebuie!"

Gata

L-am întrebat la sfârșit pe Andrei cum s-au descurcat la E3: „La E3 am avut un stand frumos și asaltat. A fost primul stand românesc și a fost mai mare decât singurul stand rusesc – asta ca să mă laud cu gura până la urechi. Am făcut o sumedenie de prezentări (chiar și pentru **Blizzard**), în special la *Zamolxe*. *2ndProject* s-a încăpățânat să nu prea pornească, însă oamenii au fost bucuroși să audă de concept. Am fost, am arborat steagul, acum toți așteaptă să ne vadă mai departe!"

Sperând că ați înțeles câte ceva despre jocurile prezentate aici și cu frica în sân că nu o să încapă tot articolul vă las să visați în continuare...

Mitza
ajutat
de Afantana...
sau invers





Beach Volleyball

Sezonul estival se apropie de sfârşit. Dar paşi pe nisipul fierbinte vom face în continuare, chiar şi la căderea iernii.

Asta deoarece cei de la **Carapace** ne pregătesc un joc ceva mai special. Mai special datorită faptului că vom avea de-a face cu un simulator de volei de plajă, gen pe care, personal, nu prea l-am mai întâlnit şi care va fi opera unei echipe producătoare al cărei nume nu l-am mai auzit până acum.

O echipă necunoscută practic, nouă pe piaţa jocurilor, realizează un titlu fără precedent, un simulator de volei de plajă. Pare destul de interesant!

Aşa că haideţi să facem împreună cu bravii noştri producători primi paşi în acest sport destul de popular şi foarte la modă pe toate litoralurile din lume şi să vedem cam cum o să arate *Beach Volleyball*.

Plajele...

Acţiunea jocului se va desfăşura pe terenuri din toate colţurile lumii. Este ştiut faptul că în voleiul de plajă există anumite ţări cu o tradiţie veche, care chiar şi astăzi „fac legea" în campionatele mondiale ale genului. Aceste ţări (Brazilia, Italia, Germania) sunt reprezentate în joc cu un număr mai mare de arene decât celelalte participante la turnee. Spre exemplu, Brazilia, campioana mondială en-titre poate fi vizitată cu ajutorul a nu mai puţin de trei arene, şi trebuie spus că toate aceste arene sunt reale, zonele în care acestea sunt poziţionate putând fi găsite pe hartă. „Arene" este totuşi un cuvânt prea pompos pentru două pătrate în nisip, un fileu şi o mulţime gălăgioasă, aşa că acest aspect va avea mai puţină importanţă pentru cei care se aventurează într-un campionat sau chiar şi într-un simplu meci. Şi, între noi fie vorba, diferenţe prea mari între terenurile din joc nici nu vor putea fi observate, de aceea contează prea puţin acest lucru.

Cum e şi firesc, vor exista şi nişte locuri surpriză în care ni se va oferi posibilitatea de a trage câte o partidă, locuri care vor fi deblocate după o serie de meciuri, şi despre care producătorii s-au dovedit destul de zgârciţi cu detaliile.

...jucătorii...

Al căror nume au şi ele destul de puţină importanţă, sunt reali şi ocupă chiar poziţii fruntaşe în clasamentele de simplu sau de dublu. Bineînţeles că vor exista şi perso-







naje fictive, deoarece creatorii jocului au dorit să pună la dispoziția gamerului un număr cât mai mare de personaje din care să se poată alege.

Va exista chiar și posibilitatea de a susține meciuri mixte, fie o echipă de bărbați contra uneia de femei, fie două echipe mixte, una împotriva celeilalte, neexistând restricții din acest punct de vedere. În toate meciurile vor fi angrenate patru personaje, locul celor necontrolate de gameri fiind luat de calculator. Partea frumoasă este că toate patru pot fi controlate de jucători, care pot sta chiar la același calculator. Deci, distracția prin intermediul multiplayer-ului pare asigurată.

...și alte date de ordin tehnic

Singurul lucru care pare deranjant la *Beach Volleyball* este modul de control al personajelor. Trebuie precizat că am avut în mână o versiune alfa a acestui titlu, și că lucrurile se mai pot schimba în lungul drum până la versiunea finală. De fapt, nu modul de control deranjează atât de tare cât reacția personajelor la comenzile noastre. Dacă apăsăm o tastă direcțională, primii doi-trei pași ai personajului sunt foarte, foarte lenți, de ai impresia că este melcul cu casa (poporului) în spate, după care, brusc, devine Speedy Gonzales, și devine extrem de greu de condus la locul în care va cădea mingea. Probabil că mult exercițiu ar duce la o îmbunătățire a reacțiilor gamerului și acest detaliu ar putea fi trecut cu vederea. Dar este nevoie de destul de multă răbdare.

Despre AI nu cred că are rost să vorbesc, pentru simplu motiv că reacționează mult mai bine la loviturile adverse, reușește să returneze aproape toate mingile acestuia. Tocmai de aceea, comparând comportamentul jucătorului meu cu cel al jucătorilor controlați de calculator, am tendința să spun că AI-ul este destul de bun.

Engine-ul și întregul aspect grafic m-au surprins plăcut. În ciuda versiunii alfa pe care am avut-o în mână, nu am observat mari defecte la acest capitol. Deși nu trebuie să ne așteptăm la cine știe ce (doar este vorba de un simulator de volei), vom avea plăcerea de a observa unele detalii, cum ar fi, spre exemplu, nisipul care sare în urma pașilor jucătorilor. Am mai putut observa și doi jucători care au trecut unul prin altul, dar astfel de defecte cred că vor fi remediate pe parcurs.

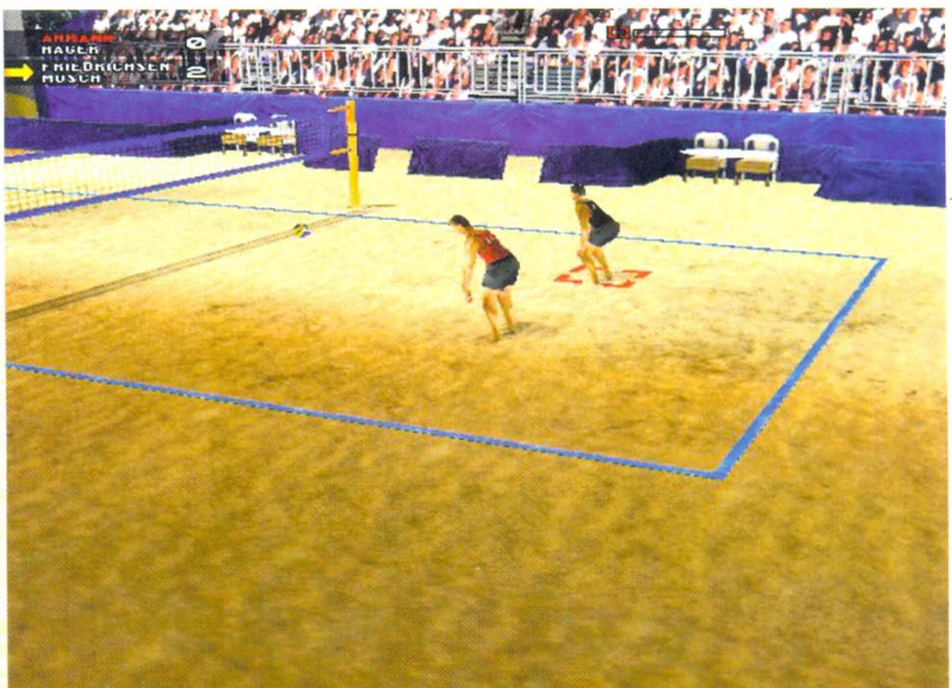
La capitolul sunete, totul pare să stea cât se poate de bine. Pot fi auzite încurajări din partea suporterilor, strigăte ale coechipierilor, aplauze, comentarii ale arbitrilor, și în general cam tot ce-i trebuie unui astfel de simulator.

Cred că această echipă temerară, **Carapace**, va reuși să facă o figură frumoasă cu acest titlu pe care se pare că îl pregătește cu foarte multă meticulozitate, iar familia simulatoarelor sportive se va îmbogăți și cu un simulator de volei de plajă, care, din câte știu eu, este o noutate.

Dr. Pepper

DATE TEHNICE

Gen:	Simulator de volei pe plajă
Producător:	Carapace
Distribuitor:	necunoscut
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, placă 3D, Multiplayer, Win 95
Data apariției:	Sfârșitul lui 2000



Airfix Dogfighter



Pregătiţi-vă de zbor... Pregătiţi-vă de luptă... pentru că altfel nu aveţi nici o şansă!

Pentru cei care nu cunosc, **Airfix** este o companie din Anglia fondată în jurul anului 1939 şi care se ocupă cu fabricarea unor modele plastice de avioane. Această companie recunoscută în întreaga lume pentru produsele sale, în special pentru modelele de avioane din cel de-al doilea război mondial, nu s-a oprit doar asupra avioanelor, realizând şi alte modele de maşini, tancuri, trenuri sau nave maritime.

Plecând de la aceste modele de avioane care poartă marca **Airfix**, cei de la **Paradox Entertainment** au demarat lucrările pentru realizarea unui joc gen arcade în care vom putea pilota astfel de avioane. Partea cea mai interesantă constă în faptul că realizatorii lui *Airfix Dogfighter* încearcă să creeze un joc în care avioanele să poată fi pilotate foarte uşor, fără comenzi sofisticate şi fără utilizarea unei sumedenii de taste. Poate că astfel voi reuşi să rămân în aer mai mult de zece secunde având în vedere că nu mă consider a fi un pilot foarte priceput. Oricum, sunt convins că vă veţi descurca mult mai bine ca mine.

Toate elementele care intervin în joc vor fi realizate în cel mai simplu mod. Astfel că, toate informaţiile vitale de care vom avea nevoie în timpul zborului („sănătate", indicator de altitudine, cantitatea de combustibil, prima şi cea de-a doua armă sau vitezometrul) vor apărea pe ecran şi vor fi foarte uşor de „descifrat".

Ateeeeeenţie tavanul!!!

Pe măsură ce ne vom familiariza cu comenzile de zbor vom reuşi să nu ne mai ciocnim de pereţi sau de obiectele de pe câmpul de luptă.

Oopss... Am uitat să vă povestesc despre câmpul de luptă. Ei bine, dragii sneicului, câmpul de luptă nu va fi cum vă aşteptaţi, adică la fel ca într-un război adevă-



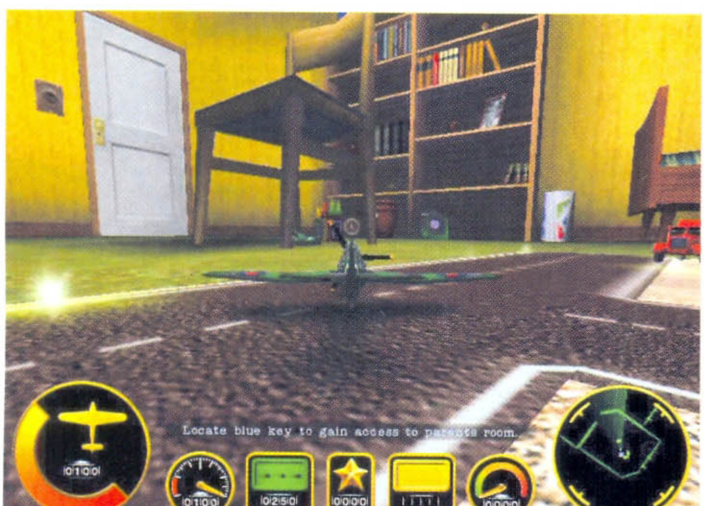
rat. Şi asta pentru că bătăliile vor avea loc în interiorul unei case (evident, după ce au plecat părinţii de acasă) iar aparatele de zbor vor fi de jucărie. Aşa că va trebui să fim deosebit de atenţi la scaune, dulapuri, lustre sau uşi pentru că, dacă ne vom ciocni de foarte multe ori, armura avionului va avea de suferit. Interesant este faptul că şi atunci când se va afla în flăcări avionul nostru va continua să zboare însă cu o viteză redusă devenind astfel o ţintă foarte uşoară pentru inamici. În astfel de cazuri nu avem decât două posibilităţi: să fugim cât mai repede către baza noastră, unde vom fi apăraţi de antiaeriană, sau să căutăm un power-up care să ne refacă armura.

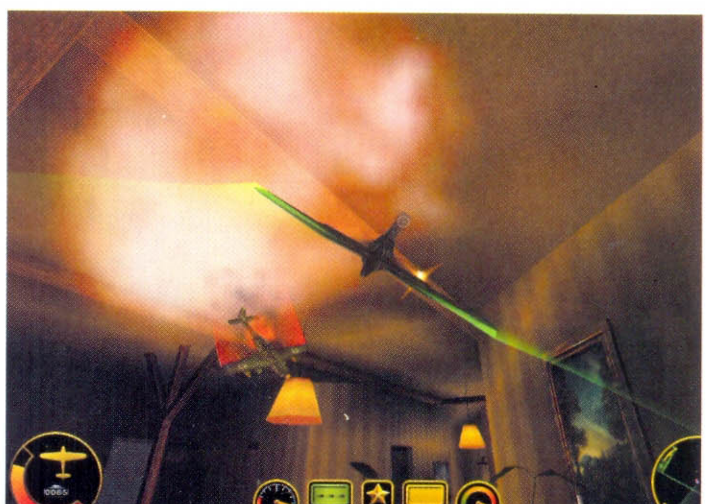
Viteza joacă un rol foarte important în economia jocului. Pentru aceasta, realizatorii jocului ne vor pune la dispoziţie două taste (acceleraţie şi frână) cu care vom putea controla viteza avionului. Am spus „un rol foarte important", deoarece din când în când va trebui să culegem, de pe jos sau din diferite părţi ale camerei, armură, arme, gloanţe sau diferite power-up-uri. Astfel că, un gamer care are pretenţia că este un bun pilot de avion va trebui să ştie să jongleze din cele două taste despre care vă vorbeam mai sus şi să reuşească să piloteze avionul fără greşeală.

Asta înseamnă că nu va trebui să întâmpine nici o problemă atunci când va fi nevoie să adune un power-up de pe dulap sau de pe pat, să se întoarcă cât mai repede în cazul în care este urmărit de un avion inamic sau să efectueze manevre spectaculoase cum ar fi looping-urile.

Avion, avionaş, avionuţ...

Avioanele din joc arată extraordinar de bine, fiind foarte asemănătoare cu cele realizate de către cei de la **Airfix**. Vom avea









la dispoziție modele din cel de-al doilea război mondial. Black Widow, Messerschmidt Me262 sau Mitsubishi A&M Zero sunt trei din cele 15 modele de avioane pe care le vom putea pilota. Urmărind cele patru indicatoare de pe ecran, vom afla informații despre avioane: viteză, armură, capacitatea rezervorului și control. Având în vedere faptul că avem de-a face cu modele de luptă, cred că ar fi normal să vă spun câte ceva și despre armamentul pe care acestea îl vor avea în dotare. Bombe de clasă A, bombe standard, mine, rachete sau mitraliere sunt câteva dintre armele pe care le vom avea la dispoziție.

Efectele produse de aceste arme sunt deosebit de spectaculoase și fac tot deliciul jocului cu condiția ca explozia să nu afecteze avionul nostru.

În afară de inamicii pe care va trebui să îi înfruntăm în aer, vor mai exista și cei de la sol (cunoscuți sub numele de „antiaerieni") care vor consta în tancuri sau jeep-uri dotate cu mitraliere. Aceștia vor putea fi vizualizați pe radar iar după ce vom reuși să îi distrugem vom putea culege „roadele muncii", aceasta însemnând muniție sau armură.

Din fericire, și noi vom fi ajutați de la sol, însă doar în momentele în care vom zbura pe deasupra bazei noastre. Acest lucru este de reținut pentru că dacă se va întâmpla să nu putem face față unui inamic îl vom putea atrage către baza noastră unde se vor ocupa băieții de la sol de el.

Și... totuși, zboară!

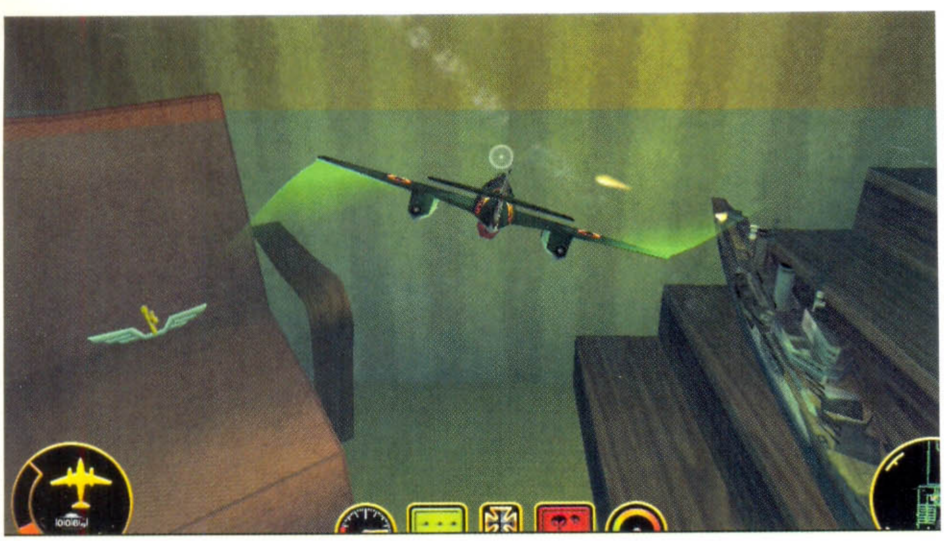
Nu trebuie uitat faptul că acțiunea jocului se desfășoară în interiorul unei case, iar în cazul în care vă întrebați cum vom putea efectua unele manevre cum ar fi deschisul ușilor sau stingerea luminii, am să vă răspund eu la această întrebare. Este foarte simplu.

Tot ce vom avea de făcut va fi să ne îndreptăm gun-ul către mânerul ușii sau întrerupător, să tragem o rafală scurtă și problema noastră va fi rezolvată. Tot așa vom putea face rost de power-up-uri, mai precis distrugând vaze sau orice obiecte care pot fi sparte din încăpere.

Realizatorii acestui joc afirmă că modul de joc single player nu reprezintă decât pe jumătate adevărata plăcere pe care o poți avea atunci când joci *Airfix Dogfighter*. Și asta pentru că în această modalitate de joc vom avea misiuni de îndeplinit la fel ca în oricare alt joc de acest gen. Asta nu înseamnă cu nu poate fi interesant sau distractiv, însă adevărata distracție o vor cunoaște cei care vor avea „curajul" să joace un multiplayer de cea mai bună calitate cu prietenii sau cu cei care se cred ași într-ale pilotajului.

Părerea mea este că un deathmatch sau un capture the flag este mult mai incitant decât o simplă misiune single player mai ales că vom avea la dispoziție un house editor cu care vom putea să construim și alte „câmpuri de luptă".





Ideea celor de la **Paradox Entertainment** este una originală și cred că jocul acestora va fi pe placul multor gameri, chiar dacă nu sunt fani ai acestui gen. Oricum, cert este faptul că aceștia au încercat și cred că măcar din respect pentru munca lor va trebui să îl încercăm. Și în fond... ce am avea de pierdut?!? Mai nimic în afară de ceva spațiu pe hard-uri (care poate fi recuperat) și eventual ceva timp. Acestea fiind spuse, mă retrag (la garaj) până la apariția „Câinilor de Luptă Airfix" pe câmpul de luptă.

Wild Snake

DATE TEHNICE

Gen:	Arcade
Producător:	Paradox Entertainment
Distribuitor:	Octogon Entertainment/ EON Digital Entertainment
Sistem recomandat:	Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM
Placă 3D:	Da
Multiplayer:	Da
Platformă:	Windows 95/98
Data apariției:	Octombrie 2000

Soldier



Sinister Games ne oferă un joc din care se presupune că ne vom întoarce bărbați

Ce-ar fi viața fără armată? Fără trezire în miez de noapte la alarmă, fără gamelă, fără ceai cu bariu, fără instrucție la -20 de grade, fără țipetele unui preagușat caporal și fără valiza de lemn? Totuși, nu despre aceste minunate aspecte ale vieții militare este vorba în joc, ci de cu totul altceva. *Soldier* este un joc ce ține de viitor, de science-fiction. *Soldier* este inspirat de filmul omonim, lansat în 1998 și care a provocat ceva nervozitate printre cinemaniaci. Personajul principal – Todd – este interpretat de Kurt Russel (cunoscut din *Evadare din Los Angeles* și multe alte filme de acțiune). Filmul oferă o perspectivă sumbră asupra viitorului războiului, deja sumbru în sine: soldații sunt creați cu ajutorul tehnologiei genetice, li se spală creierele (Doar cu Detergent Universal – Alegerea cumpărătorului deștept, isteț și plin de inteligență!) și sunt transformați în mașini de tocat carnea inamică. Acești soldați, de când sunt mașinuțe de tocat, sunt învățați că trebuie să respecte ordinele la literă, că superiorii au întotdeauna dreptate, că slăbiciunea înseamnă moarte, că puterea brută învinge întotdeauna cunoașterea și că scopul final al existenței lor este distrugerea inamicului, oricine ar fi, oriunde s-ar afla și oricât de puternic s-ar dovedi. În acest condiții van Damme-ice are loc evoluția lui Todd, unul din soldații creați în felul descris mai sus. Era cel mai bun din generația lui, rezultatul unui program de antrenament selectiv, în cadrul căruia incompetenții erau exterminați, chiar și la vârste fragede. Desigur, peste ani a apărut un program de creare a soldaților care afirma cu tărie că poate da rezultate mult mai bune decât predecesorul lui. Generația lui Todd fusese selectată pe baza anumitor trăsături dobândite natural, la naștere. Soldații din generația următoare erau combinații de gene din cele mai bune, ceea ce îi făcea mai puternici, mai rapizi și mai nemiloși. În aceste condiții a fost inițiat un concurs prin care urma să se dovedească care dintre cele două generații era mai bună. Todd trebuia să-și reprezinte generația, în timp ce perfect boys erau reprezentați de Caine 607 (interpretat de Jason Scott Lee). Ca în orice film... de calitate, Todd pierde lupta și este aruncat la gunoi, pe planeta Trinity Moon, considerată de-a dreptul părăsită. Și uite-așa, Todd ajunge să-i cunoască pe locuitorii acestui coș de gunoi spațial. Se împrietenește cu ei și devine ultima lor speranță când soldați asemănători lui vin pe Trinity Moon pentru a se asigura că este încă nelocuită.



Totuși, ceva despre joc!!!

Soldier este un 3rd person shooter în care vom avea ocazia să ne plimbăm pe Trinity Moon, printre munții de gunoaie, și prin alte patru tipuri de decoruri, fiecare cu specificul său. Comparația imaginilor din film cu decorurile din joc relevă o impresionantă și promițătoare asemănare. De exemplu, munții cu pricina conțin, exact





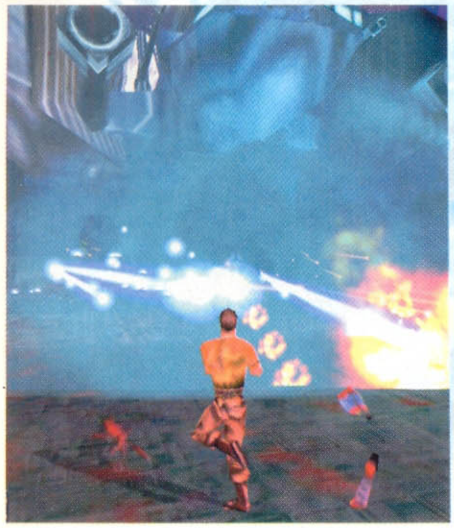




ca în film, relicve ale timpului nostru – maşini dezafectate, dar afectate de rugină, cabluri de toate felurile, ţevi, table – dar şi obiecte futuriste, cu scop cel puţin necunoscut.

Jocul are în centru nu un personaj, ca în cazul filmului, ci două, Todd fiind însoţit de Sandra. El este mai puternic, dar mai încet în mişcări, pe când Sandra este foarte agilă, dar mai puţin rezistentă. Ambele personaje pot sări, să se aplece sau să se rostogolească şi astfel pot să evite gloanţele în manieră James Bond. Cu toate acestea, mişcările nu vor fi atât de bogate ca cele demonstrate de Lara Croft.

Soldier este focalizat pe joc în stil arcade. Vor exista în total 15 misiuni, multe bazate pe evenimente din film, cum ar fi protejarea coloniştilor de primul val de atac al soldaţilor, lansat când oraşul de pe planeta pustie este descoperit. **Sinister Games** a adăugat o porţie bună de inovaţie la povestea filmului. Puzzle-urile nu vor fi foarte dificile, dar vom avea mult de lucru cu inamicii, care nu se vor lăsa învinşi cu una, cu două şi, în plus, se vor repezi asupra jucătorului în valuri dese ca pieptenele. Printre cei ce trebuie anihilaţi se numără soldaţi din prima şi a doua generaţie şi crawler-e



(platforme enorme şi înarmate până... la ultimul etaj), şi primii şi ultimele fiind de regăsit în film. Pe lângă aceşti inamici, **Sinister Games** a introdus în joc câteva specii extraterestre, native pe Trinity Moon, câini de atac şi gardieni robotice.

„Arsenal?" este prima întrebare care ne domină când ne imaginăm asemenea hoarde. Todd şi Sandra vor avea la îndemână tot ce e necesar în bucătăria oricărui cetăţean prevăzător: mitraliere (maşin ganz), puşcă automată, arme cu plasmă, aruncătoare de flame şi lansatoare de rachete. Există şi arme secundare: materiale explozibile, lovituri aeriene ş.a. Din fericire, armele nu rămân în permanenţă aşa cum au fost furnizate de Uzina 2, ci pot fi îmbunătăţite prin power-up-uri, care duc la o mărire substanţială a razei sau a puterii. Şi, fiind *Soldier* un arcade din cele adevărate, Todd şi Sandra vor găsi, pe parcursul traseelor străbătute cu atâta trudă, alte power-up-uri care dau extrasănătate, extrablindaj sau invulnerabilitate temporară.





Drop and gimme fifty!

Soldier suferă profund din cauza liniarităţii şi a lipsei de libertate. Majoritatea misiunilor seamănă cu adevărate curse de maşini. Ce e mai rău e că decorul arată foarte bine, dar parcă e făcut în ciudă, pentru că nu poate fi explorat. Totuşi, chiar dacă este static din acest punct de vedere, în *Soldier* nu se va mai pune problema descoperirii poziţiei inamicilor pentru a şti cum trebuie atacaţi la următoarea încercare. Acum poziţia lor se va schimba ori de câte ori este încărcat nivelul respectiv. Această apariţie aleatorie a inamicilor promite un anumit grad de rejucabilitate şi, deci, o rezistenţă mai mare pe piaţă a *Soldier*-ului.

Se pare, deci, că **Sinister Games** a făcut un joc de calitate, care aduce pe computer o bună parte din ceea ce a însemnat *Soldier - the Movie*. Să sperăm că va avea acel ceva care să-l ţină instalat pe computere un timp suficient de îndelungat pentru a-şi câştiga miile de fani necesari intrării oricărui joc în istorie.

Mike

DATE TEHNICE

Gen:	3D person shooter
Producător:	Sinister Games
Distribuitor:	SouthPeak Interactive
Ofertant:	UbiSoft Romania
Tel. 01-2316769,	Fax: 01-2316766
Sistem recomandat:	P II 300 MHz, 64 MB RAM
Multiplayer: Nu	**Accelerare 3D:** Da
Data apariţiei:	Sfârşitul lui 2000

Age of Sail II

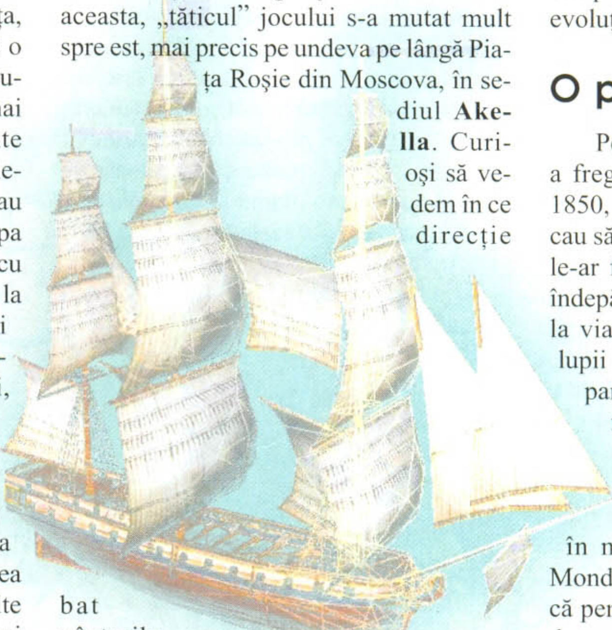


Călătorului îi şade bine cu drumul, iar marinarului cu... Briza

Sezonul estival se apropie de sfârşit cu paşi repezi. Unii s-au săturat deja de mare, alţii nici n-au apucat să-şi scalde privirile cu valurile înspumate. Însă există oameni pentru care marea este viaţa, oameni care nu o părăsesc aproape nici o clipă din viaţa lor. Aceşti lupi de mare, adulaţi, invidiaţi, au poate una dintre cele mai primejdioase şi grele meserii existente (după cum se ştie marea iartă arareori). Fiecare perioadă istorică şi-a avut eroii ei: au fost odată centurionii care măturau Europa cu bărbile barbarilor, altădată cavalerii cu armuri şi zale ce-şi disputau drăguţele la turniruri, au venit la rând apoi muşchetarii lui Dumas, pentru ca spre mijlocul secolului XVIII în scenă să intre corsarii, piraţii, oamenii mărilor.

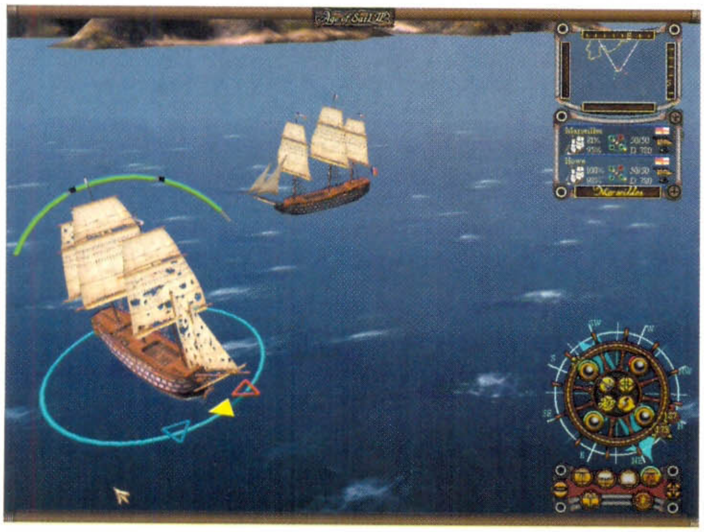
Cu o mână de ani în urmă **Talonsoft** lansa pe piaţă, timid, un joc dedicat acestor marinari neînfricaţi, acestor căpitani cu petic pe ochi. *Age of Sail* a fost, atunci, îndrăgit rapid de jucători, ideea era inedită, realizarea nu lăsa prea multe de dorit, în schimb complexitatea unei astfel de încercări a descurajat la fel de rapid publicul. Anii au trecut, *Age of Sail* a dispărut de pe firmament la fel de timid precum a apărut.

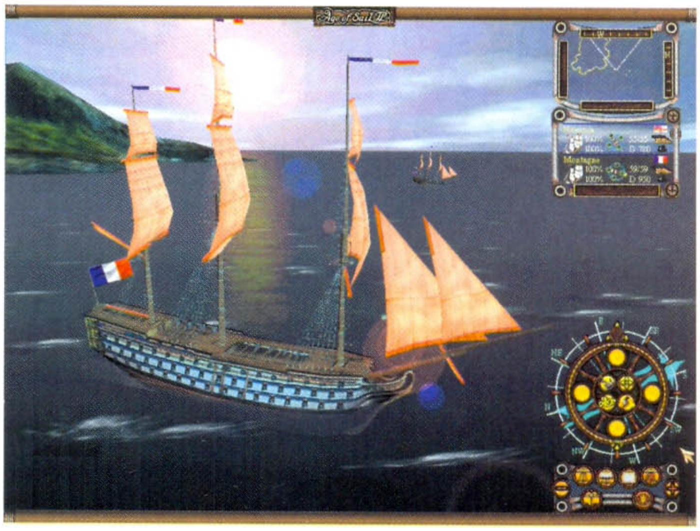
La aproape trei ani de la prematura dispariţie a lui *Age of Sail* aflăm cu bucurie de existenţa unui *Age of Sail II*. De data aceasta, „tăticul" jocului s-a mutat mult spre est, mai precis pe undeva pe lângă Piaţa Roşie din Moscova, în sediul **Akella**. Curioşi să vedem în ce direcţie bat vânturile ne-am îndreptat cu faţa spre est şi am contactat producătorii. Aceştia, deşi sunt acum prinşi între două proiecte majore, cel aflat azi în discuţie (*Age of Sail II*) şi un altul prezentat în LEVEL cu câteva numere în urmă (*Sea Dogs*), au fost suficient de amabili pentru a ne oferi câteva detalii despre evoluţia şi elementele jocului.



O picătură de rom

Perioada de glorie a marilor galioane, a fregatelor a fost undeva între 1770 şi 1850, ani în care imperiile coloniale încercau să câştige supremaţia mărilor, lucru ce le-ar fi asigurat accesul lejer la cele mai îndepărtate colonii. *Age of Sail II* readuce la viaţă tocmai această perioadă în care lupii de mare şi-au cucerit faima. **Akella** pare să se fi specializat pe simulatoare navale, *Sea Dogs* este dedicat celor care au stăpânit mările secole la rând, piraţii, un al treilea proiect, care încă nu a fost botezat, se va derula în mările celui de-al doilea Război Mondial. În acest caz nu trebuie să ne mire că pentru realizarea lui *Age of Sail II* s-au documentat serios, au fost studiate designul şi comportamentul a peste 2000 de nave ce au circulat sub steagurile a unsprezece state. Schiţe îngălbenite de vreme au fost





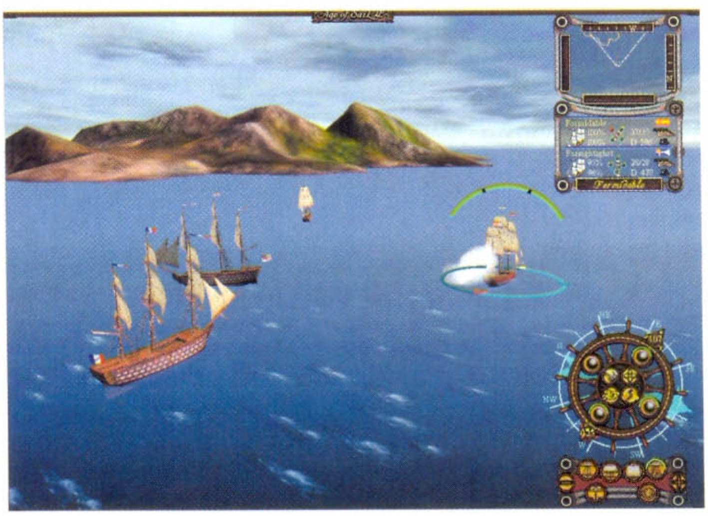
utilizate de către graficieni pentru a reconstrui modelele 3D ale corăbiilor ce-și disputau întâietatea în acea epocă.

Însă nu realizarea grafică a fost elementul cel mai dificil de înfăptuit, iar imaginile oferite de producători ne demonstrează că nu se laudă degeaba! Obiectivul cel mai greu de atins este realizarea unui joc care să atragă pe toată lumea. Simulatoarele navale nu se bucură de o popularitate foarte mare din cauza complexității lor. **Akella** a încercat să îmbine elementele jocului astfel încât să poată fi jucat și de „marinari" încercați (care-și doresc un joc complex cu multe detalii istorice și nu numai), și de tineri „mușī" de abia îmbarcați (care nu-și doresc decât un RTS cu grafică superbă, multă acțiune și cu un control ușor). Și uite așa a ajuns *Age of Sail II* un joc ce se poate lăuda cu o acuratețe istorică remarcabilă, un joc în care numai oameni încercați se pot folosi de toate avantajele unei corăbii, dar și un joc care abundă în efecte grafice demențiale sau în care AI-ul își poate asuma rolul de căpitan de navă lăsându-ți pe umeri doar epoleții de amiral. Un alt aspect al jocului, asupra căruia producătorii ne-au atras atenția de la început, este scurgerea timpului. Timpul joacă un rol esențial într-o astfel de simulare. Orice acțiune întreprinzi necesită un anumit timp pentru a fi dusă până la capăt. Reîncărcarea tunurilor durează câteva minute bune, la fel ridicarea pânzelor, manevrele navelor... Există riscul ca totul să dureze mult prea mult pentru răbdarea unui gamer și de aceea producătorii s-au decis să integreze un sistem de accelerare a timpului, destul de des utilizat în ultimul timp în strategiile real-time.



Om la apă

Pentru a putea implementa toate aceste elemente descrise până acum, **Akella** a utilizat engine-ul *Storm*. **Akella** tot lucrează la acest engine de mai bine de 3 ani, de pe vremea când ideea *Sea Dogs* a început să se înfiripe și a ajuns cu el la un stadiu în care se consideră unul dintre cele mai bune de pe piață. *Storm* este capabil să suporte un număr foarte mare de nave (aproximativ 60), teren 3D și numeroase efecte grafice (mai ales cele de vreme). Nu trebuie să uităm că marea este un element care încă mai dă foarte multe dureri de cap programatorilor și graficienilor din întreaga lume.





Toată această muncă a fost depusă cu un singur scop, pentru ca noi să putem să retrăim zeci sau sute de confruntări maritime, în oricare dintre cele două campanii oferite (Anglia-Franța sau Anglia-America), să putem să simțim fiorii marilor încleștări de la Copenhaga, Trafalgar sau Camperdown. Multe din aceste bătălii s-au dat foarte aproape de coaste și în aceste momente artileriile forturilor de pe țărm puteau interveni (element căruia i s-a simțit lipsa în primul *Age of Sail*).

Forturile de coastă vor deveni în *Age of Sail II* elemente foarte importante, un atacator care ignoră acest aspect poate să-și vadă întreaga flotă trimisă în abisuri înainte de a apuca să tragă un foc. Un jucător care se apără va avea acces la tunurile fortificațiilor oricând. Tactica va decide multe confruntări, trebuie luat în calcul absolut tot: vremea, direcția vântului, a curenților, prezența unor insule/golfuri ce pot oferi avantaje defensive...

Deocamdată, ne putem încă bucura de razele fierbinți ale soarelui, pe plajă, undeva... *Age of Sail II* este încă departe de data lansării, iar un alpha demo a fost anunțat pentru această perioadă. Acela va fi momentul în care ne vom putea scoate mantaua albastră de la naftalină, ne vom lustrui cizmele, vom verifica pistoalele și ne vom încerca tenacitatea în cele mai dârze provocări ale oceanelor planetare.

Și un ultim lucru:

Vânt din pupa!

Claude

DATE TEHNICE

Gen:	Simulator naval
Producător:	Akella
Distribuitor:	TalonSoft/Take2 Interactive
Sistem recomandat:	
Pentium 200 MHz, 32 MB RAM	
Multiplayer:	Da
Accelerare 3D:	Da
Data apariției:	Necunoscută

Heavy Metal: FAKK 2

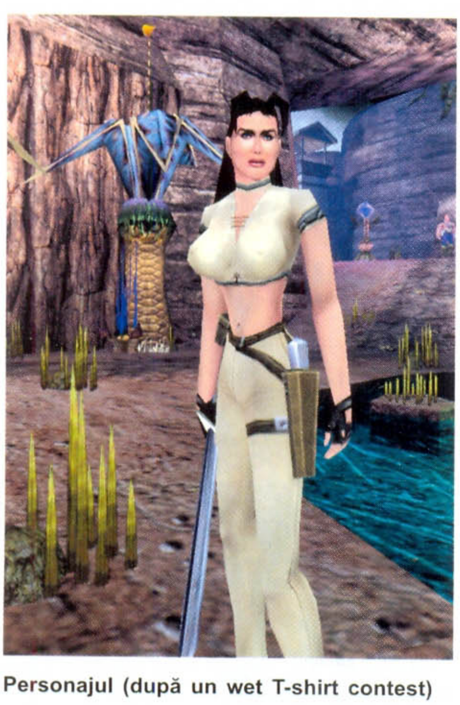


Cam ce zice subtitlul (FAKK) am exclamat şi eu când am văzut ce personaj au băieţii ăştia în joc.

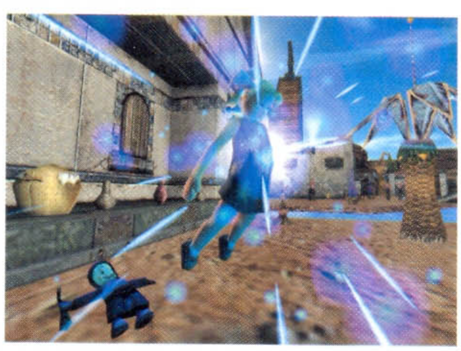
Personajul ca personajul, dar să vedeţi voi modelul real, care între noi fie vorba a apărut prin paginile revistei Playboy, unde s-a comportat rezonabil. Şi băieţii de la **Ritual Entertainment** au vrut să fie mai convingători şi ne-au trimis materiale care să ne edifice asupra alegerii făcute. Astfel, pe lângă press-release-ul despre joc, în care apar şi ceva fotografii ale domnişoarei respective, am fost tare fericiţi să primim un calendar al celor de la **Gathering of Developers**, care se numeşte super-sugestiv: *Gathering of Goodness*. Ei bine, la luna mai tronează tanti a noastră, îmbrăcată într-un compleu de mărimea unei cravate de pionier, din care 80% din stofă se materializează într-un crac. În rest, două panglici, o sabie, un tunuleţ, şi ne-am făcut cu un personaj de joc. Numele dânsei este FAK (ca)K 2. Şi o să faceţi (măcar o dată), credeţi-mă!

2-3000 de ani încolo...

Este limpede că avem de-a face cu un storyline ultra-futurist, pe care o să încerc să vi-l prezint şi vouă. Undeva în viitorul îndepărtat, după cum v-am mai spus, există o entitate malefică, care la bordul unei nave imense, numită The God-Ship, de dimensiunea unui soare (!?!), înghiţea lumi (încă unu !?!). Toate fiinţele de pe aceste lumi deveneau sclavii acestei entităţi numite GITH, care guverna după sloganul „GITH wants, GITH gets!". Aceşti sclavi erau obligaţi să devină adepţii unei culturi numite Belphegoria. La capătul acestei convertiri, se afla moartea. Combustibilul cu care The God-Ship se hrănea era reprezentat de sufletele acestora. Tocmai de aceea, în rândurile Belphegorienilor apare o grupare numită Belphegorian Zealots, care încearcă să se opună prin orice mijloace puternicului GITH. Pe de altă parte, o avem pe FAKK 2, o eroină care salvase o dată galaxia de atacurile unor invadatori, şi care se retrăsese într-un univers numit Eden, în care îşi adusese toţi prietenii precum şi familia. Acest univers se găsea acum în calea God-Ship-ului. Belphegorian Zealots aflaseră din profeţiile strămoşilor lor că în aceste momente, în care galaxia va fi în pericol, o



Personajul (după un wet T-shirt contest)



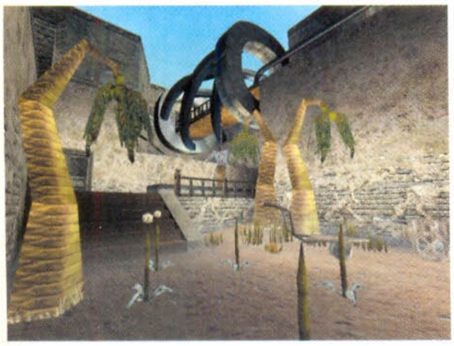


Modelul real

singură persoană, numită The Chosen One (m-am cam plictisit de astfel de scenarii) va putea îndepărta pericolul. Persoana respectivă, cred că deja v-ați imaginat, nu este alta decât FAKK 2 a noastră. Dar și puternicul GITH știe acest lucru. De aceea, în momentul în care The God-Ship se apropie de Eden, un mic satelit se desprinde de ea și sosește pe Eden cu un mesaj care spune totul: „GITH IS COMING!"

Ei și de acum urmează o luptă pe viață și pe moarte, în care ne vom implica și noi prin intermediul eroinei în chiloței roșii. Cu alte cuvinte, ni se propune un titlu aparținând genului third-person action, de care cei de la **Ritual Entertainment** sunt foarte

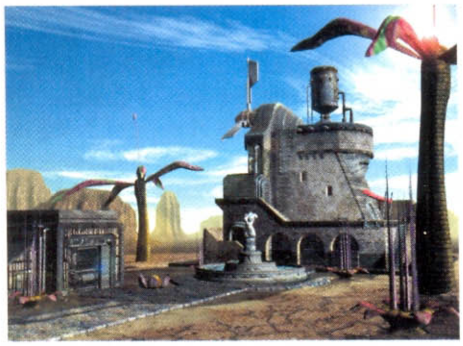




mândri încă de pe acum. Dar să știți că zicala „Nu zi hop până nu sări șanțul" încă mai stă în picioare.

Și după poveste...

...mai putem vorbi despre aspectul grafic. Engine-ul a fost împrumutat de la **iD Software**, și este exact cel folosit în *Quake 3*. Ba chiar mai mult, au fost aduse și serioase îmbunătățiri, și trebuie să recunoaștem că din acest punct de vedere, *Heavy Metal: FAKK 2* se prezintă extrem de bine. Grafica este foarte detaliată, personajele sunt bine create și chiar și trăsăturile feței se vor modifica în funcție de situație, decorurile sunt bogate în tot soiul de elemente (plante, animale, alte personaje, clădiri etc.).

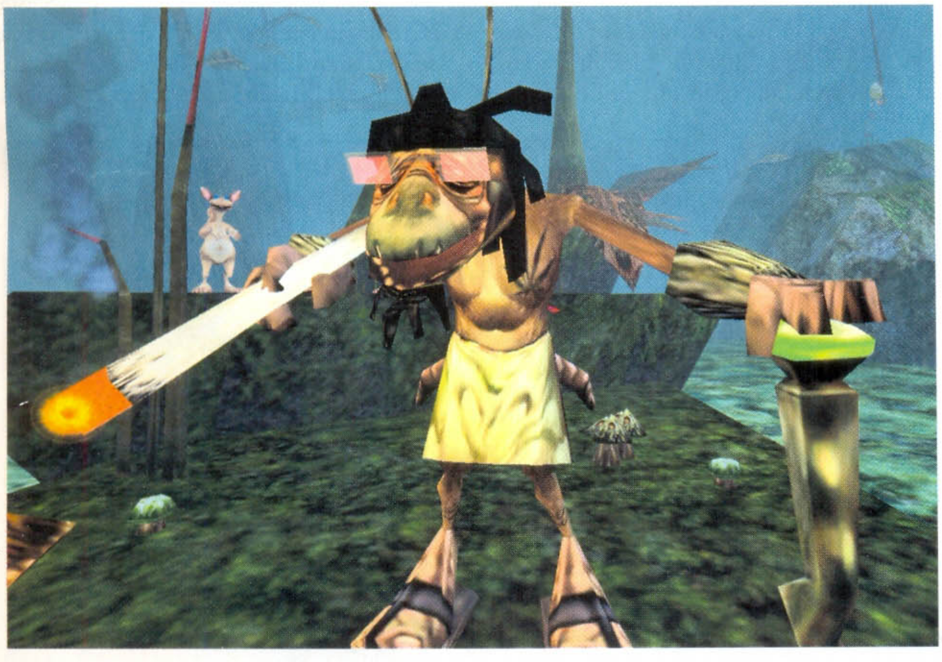


În schimb, la capitolul estetică a personajelor, este de discutat. În afară de frumușica FAKK 2 (ce nume au găsit și ăștia!?!), care arată bine chiar și în joc, că doar a fost inspirată dintr-un fost model Playboy, restul personajelor sunt dizgrațioase. Un broscoi gigantic și pletos, ce poartă ochelari de soare pătrați, fustă mini și șlapi (probabil că se crede pe plajă la Costinești) și care se sprijină într-un toiag sau un soi de iepure mai solid, gravid (adică e iepuroaică), și cu ochi albaștri și cărare pe mijloc sunt unele dintre cele mai hidoase ființe din joc. Adăugând o fetiță blondă, din care iese o puternică lumină albastră, câteva trunchiuri feciorelnice, din ale căror nuri țâșnesc spre cer jeturi de lapte, precum și formele evidente prin orice fel de straie ale personajului principal, deducem că cei de la Ritual Entertainment au o ușoară obsesie legată de... să zicem erotism.



Alte lucruri importante nu se pot deduce din ceea ce au dat la iveală, cu zgârcenie, producătorii, și de aceea nu am reușit să-mi explic entuziasmul acestora. Optimismul este o trăsătură lăudabilă, zic eu, dar este în același timp o sabie cu două tăișuri.

Dr. Pepper



Broscoiul: Isn't it ugly?

DATE TEHNICE

Gen:	Third-person action
Producător:	Ritual Entertainment
Distribuitor:	Gathering of Developers
Sistem recomandat:	
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM	
Accelerare 3D:	Da
Data apariției:	Toamna lui 2000



Tribes 2

Starsiege TRIBES cerea cu insistență un urmaș. Unul mai bun, mai frumos și mai puternic. Se pare că, în sfârșit, cererea a fost îndeplinită.

Dacă există cineva care nu a jucat *Starsiege TRIBES* (1998) trebuie că se află în una din următoarele situații: fie nu are acces la o rețea sau la Internet (fără de care nu se poate juca *Tribes*, care este un joc exclusiv pentru rețea), fie are, dar a dormit cam mult în ultima vreme. A venit însă vremea deșteptării: dacă *Tribes* nu a fost primit cum ar fi trebuit, *Tribes 2* se apropie și nu se cuvine să-l așteptăm fără covor roșu și pâine cu sare. Altfel facem o greșeală ireparabilă. O lume întreagă a fost și încă este electrizată de efectele fenomenului *Tribes*. Ca să lămuresc situația, care a devenit poate neclară pentru unii cititori, *Starsiege TRIBES* este un joc exclusiv de multiplayer, în care jucătorii se ciomăgesc pe diferite plaiuri virtuale, care pot fi deșerturi, câmpii mănoase și mioritice, munți înzăpeziți ca Himalaya. Mai mult, ciomăgeala nu se limitează doar la împușcături. În joc există și diferite vehicule, turele care pot fi controlate de jucător, puncte de control, reparație și echipare etc. *Tribes 2* este asta... și mai mult.

Linia timpului

Spuneam că *Tribes 2* va fi mai mult, ceea ce înseamnă că numărul vehiculelor disponibile va crește, codul de rețea a fost perfecționat, iar grafica a fost mult îmbunătățită. Nu cred că s-ar putea spune că grafica din Tribes este urâtă (ba dimpotrivă, este chiar foarte bună și are un framerate superb și pe sisteme mai puțin performante). Să nu uităm însă că mileniul se apropie și grafica aleargă spre alte standarde. Totul va arăta mai bine în Tribes 2, inclusiv vehiculele, în număr de șase: un scout zburător, un bombardier cu tot cu pilot, un vehicul terestru cu un rol asemănător cu cel al bombardierului și, în fine, o bază mobilă, cu tunuri antiaeriene și turele antiterestre.

„Gurile de Foc" din *Tribes* stârneau interesul oricărui gamer care știe câte ceva despre multiplayer. Panoplia cuprindea arme pe toate gusturile: blaster cu energie infinită, aruncător de grenade, lansator de discuri, un laser pentru ochit inamicii între ochi și alte asemenea minuni tehnologice. Există însă o problemă cu blaster-ul: producătorii nu sunt convinși că acesta are alt rol decât acela de a insulta adversarii (tragi în el doar așa, ca să-i demonstrezi că ești un „adevărat"), așa că s-ar putea ca această armă să nu apară în *Tribes 2*. În rest, trupa de la **Dynamix** nu a adus schimbări majore, singura modificare fiind de fapt adăugarea









lansatorului de rachete, care poate să lovească ținte atât terestre cât și aeriene, și a shock lance-ului. Au mai fost introduse în joc mine atașabile, mine cu ceas, grenade de toate felurile (criminale, orbitoare etc.) și, nu în ultimul rând, un „pachețel" exploziv aka satchel charge (cunoscut încă din *Half-Life*). Se simte însă că s-a umblat la celelalte obiecte disponibile în joc: în *Starsiege TRIBES* există trei tipuri de armură: light, medium și heavy, în *Tribes 2* vor exista 9; de asemenea, numărul de pack-uri, kit-uri și alte „-uri" din acestea s-a mărit. Se zvonește chiar că *Tribes 2* va avea parte de mai multe mod-uri (module create de jucători și care schimbă mult gameplay-ul, adăugând arme și alte obiecte în joc) decât *Half-Life*.

O modificare notabilă față de *Starsiege TRIBES* este introducerea unei noi rase, numită BioDerm, ai cărei membri sunt protejați de o combinație de epidermă dură și armură din oțel. Ei diferă efectiv de membrii celorlalte triburi doar ca aspect.

Tribes 2 seamănă deci foarte mult cu *Tribes*: un joc creat în special pentru o comunitate întreagă de gameri care nu doresc altceva decât să se ciomăgească pe Internet. Și, dacă *Tribes* are și acum mii de fani, vă puteți închipui ce efect va avea *Tribes 2*, care va avea în plus și un mod de joc în single player.

Evoluția tribului

Mulți gameri consideră că succesul lui *Tribes* s-a datorat în mare parte designerului principal, Scott Youngblood și că *Tribes 2* va avea de suferit din cauza neparticipării acestuia la producerea sequel-ului. Lucrurile nu stau chiar așa, spun cei de la **Dynamix**, dat fiind faptul că majoritatea celor care au lucrat la *Tribes* lucrează și la *Tribes 2* și chiar și noii veniți sunt mari jucători de *Tribes*. Pentru a îndepărta orice fel de temeri legate de o posibilă cădere calitativă, Dave Georgeson, producătorul jocului, a declarat presei că, din cei 25 de membri din care este compusă echipa 13 sunt programatori, care se ocupă în special de AI și de partea de comunicare între gameri.

Se știe că, din cauza dificultății excesive, *Starsiege TRIBES* nu e accesibil tuturor gamerilor. În *Tribes 2* a fost implementat modul de joc în single player pentru a da ocazia și celor mai puțin „nervoși" să prindă ceva experiență înainte de a se arunca în focul luptei pe Internet sau LAN. Există și posibilitatea de a observa aspectul hărților de multiplayer, pe care pot colinda în compania unor boți cu nervii cam încordați, programați să se comporte „cât mai uman posibil" (cu alte cuvinte, îl vor bate pe săracu' gamer de-i va suna H2O-ul în cap). Boții vor apărea și în multiplayer, unde vor putea să ajute echipele mai slabe sau formate din mai puțini membri. Numărul lor va fi limitat, deoarece fiecare nouă entitate introdusă în joc mănâncă putere de CPU pe pâine.







Producătorii speră că vor fi destui jucători umani pentru a nu fi necesar să se apeleze la jucători controlați de computer.

S-a pus întrebarea dacă *Tribes 2* va include și *Worldcraft* (editorul de nivele care a făcut istorie cot la cot cu *Quake* sau *Half-Life*). Răspunsul la întrebare este „Da" – se poate să vă lăsați imaginația să lucreze liber și să creați decoruri din cele mai variate. Un asemenea editor este absolut necesar unui joc cu asemenea posibilități grafice. În traducere liberă, posibilități grafice înseamnă personaje formate din 1500-2000 de poligoane și suport pentru NVIDIA, Voodoo5 și GeForce2. Nici DirectX 8 nu ar strica, așa că încercați să faceți rost de el imediat ce apare. În *Tribes 2* va exista și mediu subacvatic, în care se aplică fidel toate legile fizicii, adică armele și vehiculele se comportă diferit. În concluzie, producătorii sunt foarte mândri de engine-ul jocului și, dacă analizăm puțin imaginile, ne putem da cu ușurință seama că nu se laudă degeaba.

La un moment dat, producătorilor le-a fost pusă o întrebare-cheie: va putea *Tribes 2* să concureze cu „regii" multiplayer-ului: *Quake 3* și *Unreal Tournament*? Răspunsul a fost, desigur, un „Da" hotărât. Ei spun că marele atu al jocului va fi „terraformer"-ul, adică acea parte a editorului de nivele care permite crearea unor spații largi. Singura problemă ar fi eventuala moștenire negativă primită de la *Starsiege TRIBES*, care avea probleme serioase cu OpenGL-ul, dar producătorii spun că *Tribes 2* va avea suport nativ pentru OpenGL.

Sfârșitul începutului

Tribes 2 abia a făcut primii pași. Demonstrația de la E3 a lăsat mult guri deschise. O megaproducție trebuie să fie astfel din toate punctele de vedere, iar *Tribes 2* demonstrează tocmai acest lucru. Să luăm, de exemplu, muzica. **Dynamix** a apelat la formația Motley Crüe, care a oferit una din creațiile sale (adunate în albumul „New Tatoo") pentru a fi folosită ca soundtrack în *Tribes 2*. Trebuie să menționez că Motley Crüe are peste 30 de milioane de fani și este considerată una din formațiile care a modificat perspectivele asupra muzicii și stilului de viață rock, în cadrul „generației MTV".

Acestea fiind spuse, nu-mi rămâne decât să vă invit, cât de curând, la o partidă de *Tribes 2*.

Mike

DATE TEHNICE

Gen:	FPS
Producător:	Dynamix
Distribuitor:	Sierra Studios/ Havas Interactive
Sistem recomandat:	Pentium II 350 MHz, 128 MB RAM
Multiplayer:	Da
Accelerare 3D:	Da
Data apariției:	Sfârșitul lui 2000



Târg Internațional pentru Tehnologia Informației, Comunicații și Birotică

Palatul Parlamentului, București - ROMÂNIA

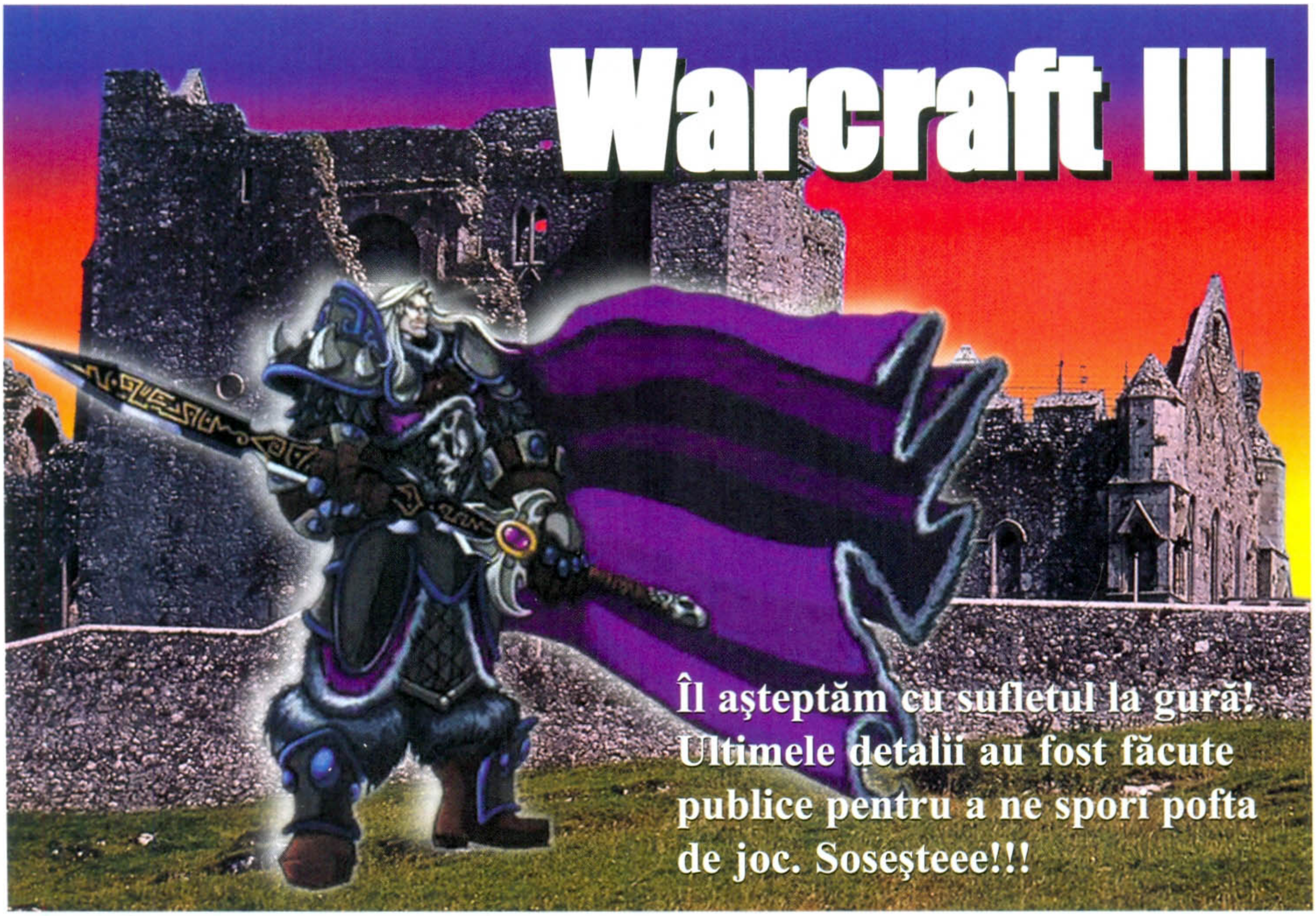
10% reducere pentru înscrieri până la 31.07.2000

Organizator:

EXPORT CONSULT
VIENA-BUCUREȘTI

Pentru informații suplimentare contactați-ne la

Tel: 330.45.16; 330.45.54
330.59.96
Fax: 330.46.64
E-mail: genug@exco.ro



Warcraft III

Îl aşteptăm cu sufletul la gură! Ultimele detalii au fost făcute publice pentru a ne spori pofta de joc. Soseşteee!!!

Un titlu precum *Warcraft III* este aşteptat cu sufletul la gură de toată suflarea gamerimii din lumea largă. De aceea, producătorii mai răsuflă câte două-trei informaţii, să ne facă să murim de nerăbdare. Aşa că haideţi să punem cap la cap toate datele care au transpirat de la **Blizzard**, să vedem cu ce o să ne alegem peste câteva luni bune. Şi cum aspectul cel mai important al unui joc în stadiul în care se află producţia noastră este storyline-ul, ne vom afunda împreună în istoria încâlcită a Azeroth-ului şi a hoardelor de orci.

Burning Legion

Ştim din producţiile anterioare ale seriei că oricii erau nişte creaturi rele, luptând împotriva rasei umane, brutale, depravate, având ca unic ţel distrugerea Azeroth-ului. Ceea ce nu ştim însă, şi aflăm de-abia acum, este că, la originile lor, orcii au fost nişte vietăţi nobile, foarte culte, care locuiau în Draenor, vânători renumiţi care nu luptau decât pentru a se apăra. Cauza transformării pe care orcii au suferit-o a fost The Burning Legion, o grupare demonică. După ce mai marii hoardelor au fost corupţi, şi orcii au devenit aşa cum îi cunoaştem noi din cele două titluri anterioare, demonii au sperat că aceştia vor dezbina Azeroth-ul pentru a fi mai uşor de cucerit. Dar rasa umană a reuşit să reziste.

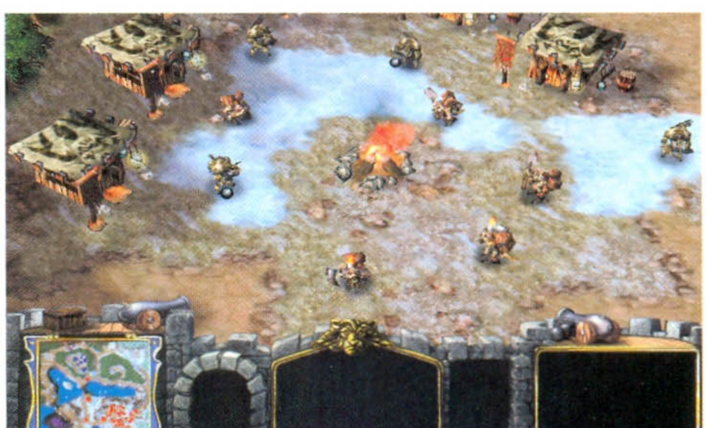
La mulţi ani după Warcraft II, un tânăr orc, sclav al oamenilor, numit Thrall, îşi redescoperă în captivitate adevăratele origini. Îmbinând trăsăturile nobile şi inteligenţa oamenilor cu puterea şi curajul specific orcilor, acesta devine un personaj carismatic, care odată scăpat din jugul sclaviei, devine în scurt timp liderul orcilor de pretutindeni. Prin el, aceştia reuşesc să scape de efectele dominării Legiunii.

Aflate în faţa unui nou duşman, hoardele de orci, mai unite ca niciodată, şi-au schimbat ţelul de la cucerirea şi subjugarea rasei umane, la apărarea onoarei şi la lupta pentru supravieţuire.

Dezbinată de lupte interne, Alianţa Umană devenise un posibil aliat în lupta împotriva demonilor. Cu siguranţă vor urma zile grele!

Să ne oprim puţin şi asupra Legiunii. Nu cea Străină, ci cea Burning. Deşi majoritatea demonilor apar în scenariile jocurilor ca fiind alungaţi din Rai deoarece au slujit o putere malefică, the Burning Le-









gion este pur şi simplu o armată venită dintr-o altă dimensiune. Cei de la Blizzard au simplificat storyline-ul, renunţând să-l mai încarce cu tot felul de detalii nesemnificative pentru acţiunea jocului, lucru pe care şi alte case producătoare ar trebui să-l încerce. Scopul principal



al Legiunii a devenit, odată cu sosirea în această dimensiune, cucerirea Azeroth-ului.

Dar, cu zece mii de ani înainte de *Warcraft I*, deşi armatele legiunii erau încrezătoare în puterile lor, au fost înfrânţi de o rasă necunoscută pentru ei, cea a oamenilor, care-i surprinsese prin dârzenia cu care şi-a apărat pământurile. Lucru care nu a făcut decât să-i ambiţioneze şi mai tare pe demoni, pentru care distrugerea Azeroth-ului, unde acum convieţuiau oamenii şi orcii, devenise o chestiune de orgoliu.

Iată-i în faţa unui nou atac asupra acestui ţinut, atac în care au mult mai mari şanse de izbândă.

După story, ceva date tehnice

În primul rând trebuie spus că producătorii au încercat să schimbe faţa RTS-urilor clasice. În ce fel? O să luăm vorbele din gura unuia dintre producătorii de la **Blizzard**, Rob Pardue: „Într-un RTS clasic, petreci cam 70% din timp în tabăra proprie, făcând managementul resurselor şi alcătuindu-ţi armata, şi doar 30% din timp luptând şi făcând manevre tactice. Ceea ce încercăm noi să facem este să inversăm aceste procente, pentru a obţine un nou gen, mult mai combativ". Acest gen pe care cei de la **Blizzard** vor să-l introducă pe piaţa jocurilor, şi care, din spusele aceluiaşi producător va rezulta din îmbinarea lui *Warcraft II* cu elementele de RPG din Diablo II, titlul cu un succes răsunător pe care tocmai l-au lansat, poate fi caracterizat simplu şi pe înţelesul tuturor ca fiind Role-playing strategy.



Pentru a-şi atinge mai uşor obiectivele legate de acest nou gen pe care vor să-l creeze, producătorii au efectuat câteva schimbări majore. Spre exemplu, hărţile care corespundeau misiunilor jocului au fost înlocuite cu o singură hartă, uriaşă, pe care se va desfăşura acţiunea de la un capăt la altul. Pe această hartă vor exista personaje şi oraşe controlate de calculator. Vor exista mai multe rase, dintre care vom putea juca cu şase (numele a trei dintre ele încă nu se cunosc).

Fiecare dintre aceste rase va avea circa şase eroi care vor putea fi controlaţi de către noi, şi sub conducerea cărora se va găsi întreaga armată. Un gen nou cred că va fi, din câte am putut deduce din vorbele lui Rob Pardue. Mai rămâne de văzut dacă se va bucura de succesul necesar pentru a se impune ca gen nou. Judecând după numele care va inaugura acest gen, şanse de izbândă există.



Warcraft III va beneficia şi de un mic test de benchmark al sistemului, cu ajutorul căruia se va determina numărul opţiunilor care se vor afla la dispoziţia gamerilor. Un posesor de calculator de ultimă oră, se va putea bucura de o cameră de luat vederi ce va putea fi mişcată 360 de grade. Cei cu calculatoare mai slabe, vor privi jocul dintr-o perspectivă izometrică.

Una peste alta, un lucru este limpede ca lumina zilei de 11 august 1999 (aia cu eclipsa!). Izometric sau 3D, numai să-l văd odatăăă!

Dr. Pepper

DATE TEHNICE

Gen:	„Role-playing strategy"
Producător:	Blizzard Entertainment
Distribuitor:	Havas Interactive
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, placă 3D, Multiplayer, Win 95
Data apariţiei:	Prima jumătate a lui 2001

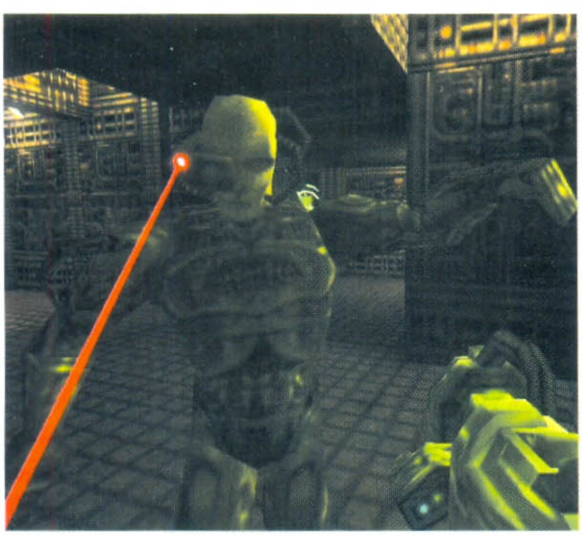




Star Trek Voyager: Elite Force

Forțele speciale vor dăinui chiar și în mileniul următor.

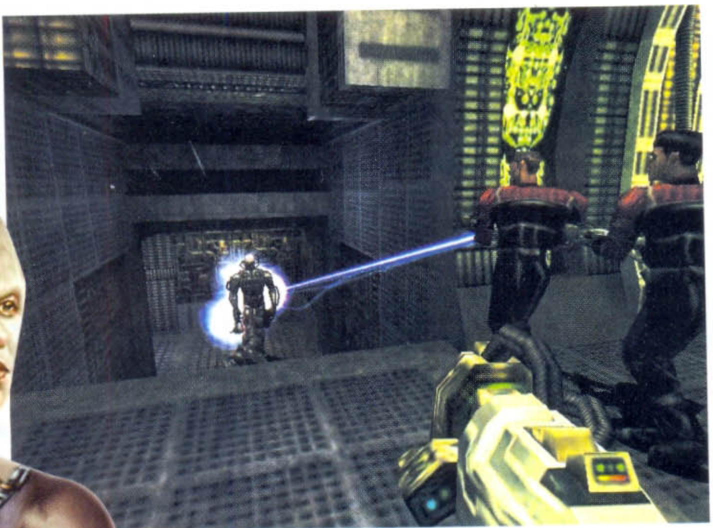
Pe la sfârșitul anului 1998, **Raven Software** încheia lucrul la *Heretic II*. Acest lucru era știut de toată lumea la vremea respectivă. Ce nu s-a știut a fost faptul că deja se puseseră bazele unui nou joc, tot first person shooter, care te teleporta din lumea fantastică a lui *Heretic* direct în decorul futurist al mileniului III din *Star Trek*. În vara anului 1998 **Activision** a cumpărat licența *Star Trek* de la Paramount Pictures și imediat ce contractele au fost semnate, **Raven Software** a fost invitată să realizeze un shooter *Star Trek*. În aceeași perioadă rula pe marile ecrane *Star Trek: Inssurection*, iar echipa de la Raven (formată din patru oameni la acea dată) s-au gândit să se inspire din acel film pentru a realiza decorul jocului. Lucrurile au luat o întorsătură neașteptată în momentul în care de sus a venit o directivă prin care universul jocului se muta în The Next Generation, ceea ce implica alte personaje, alte decoruri, alte evenimente. La cinci luni după începerea proiectului, spre disperarea echipei, s-a modificat din nou decorul trecând de data aceasta la Voyager, care a și rămas până acum. Din fericire, diferențele dintre The Next Generation și Voyager nu sunt foarte mari, iar echipa a reușit să recupereze timpul pierdut suficient de repede pentru a se afla acum în pragul lansării.

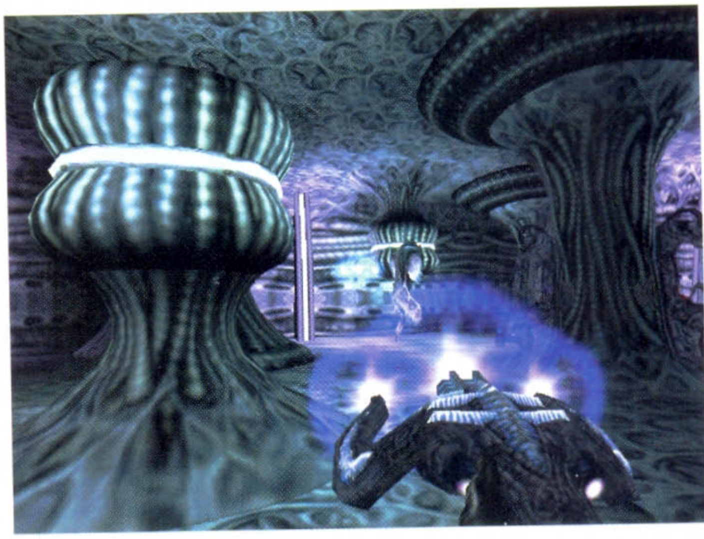


Luptătorul din umbră

După cum bine știm toți, Star Trek este un univers pașnic, în care conflictele, deși dese, se rezolvă de cele mai multe ori fără a fi necesară recurgerea la forțele militare. Din această cauză, echipa de producție s-a văzut nevoită să gândească un scenariu viabil pentru a introduce în joc acțiunea și violența unui first person shooter. S-au vehiculat mai multe idei, însă cea care a primit votul majoritar a fost crearea unei trupe de elită. Hazard Team, cum a fost ea denumită, se află sub tutela lui Tuvok (unul din personajele principale ale seriei Voyager), șeful securității, este alcătuită din luptători super-antrenați și va fi chemată doar pentru misiunile „delicate".

Tocmai când au crezut că greul a trecut, producătorii s-au trezit în fața unei încercări titanice - aceea de a realiza un shooter de echipă. Hazard Team este o echipă de oameni, și în misiune trebuie să se comporte ca atare. Fiecare trebuie să-și cunoască bine rolul în cadrul grupului și să-și îndeplinească eficient directivele. *Rainbow 6* este unul dintre jocurile care a atins această latură a shooter-elor, dar, deși nu a făcut o treabă rea, este încă departe de posibilitățile genului. Trecerea shooter-ului de la one man fight la team attack aduce cu sine câteva probleme majore. În primul rând, jucătorul nu mai este de unul singur și nu va mai fi obligat să facă totul, iar în al doilea rând era necesară codarea unui AI care să conducă cu succes restul echipei și mai ales să-i imprime un comportament realist. Ceilalți componenți ai trupei de șoc nu sunt acolo doar pentru a semna condica de prezență. Ei trebuie să participe la misiune, trebuie să știe exact ce au de făcut, să fie inteligenți... ceva asemănător cu echipele Charlie și Alpha din *Delta Force*, dar, după declarațiile producătorilor, la un nivel mai avansat. La începutul fiecărei misiuni







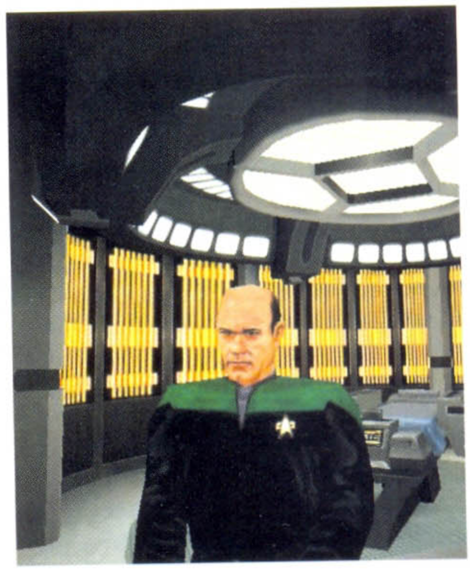
îți vei putea alcătui echipa în funcție de necesități și de abilitățile fiecăruia. Nu va fi greu, deoarece, numărul candidaților este destul de restrâns, deoarece, după cum declara Chris Foster (designer-șef), fiind toți luptători de elită, este normal să fie capabili să-și păzească pielea, iar rata mortalității în rândul echipei să fie foarte scăzută.

Stardate

Un alt aspect asupra căruia s-a insistat foarte mult este atmosfera jocului, producătorii dorind să lase impresia jucătorului că trăiește într-o lume reală, cu evenimente banale sau dramatice, cu o anumită rutină, cu neprevăzut, practic tot ce oferă viața la bordul unei stații spațiale. Foarte importante la acest capitol sunt cut-scene-urile dintre misiuni și nu numai. Pentru realizarea lor a fost cooptată echipa rusească de la **Create Studios**, cu care s-a mai colaborat și la *Heretic II*. În total, s-au realizat nu mai puțin de 25 de scene, din care cele exterioare, spațiale prin animație renderizată, iar cele interioare în care sunt prezente și personaje s-au creat cu ajutorul engine-ului jocului (un engine *Quake II*). Cele peste 100 de personaje prezente în joc vor dialoga între ele sau cu jucătorul, își vor vedea de rutina zilnică...

Totul este conceput în așa fel încât jucătorul, în speță noi ăștia mulți, să ne simțim ca în Star Trek, dacă așa ceva este posibil. Pentru a obține vocile tuturor personajelor au fost angajați nu mai puțin de 36 de actori. Pe lângă cei 25 de programatori, designeri și scenariști, numărul actorilor este într-adevăr impresionant.

Elite Force se află acum în pragul apariției, septembrie fiind luna considerată limită pentru finisaj. Un demo a fost deja lansat, jucătorii putând să guste puțin din ceea ce va urma. Cu misiuni concepute inteligent, puzzle-uri non-violente între două bătălii, *Elite Force* se îndreaptă mai mult către partea de RPG decât orice alt shooter realizat până acum. De altfel **Star Trek** este o licență care a avut întotdeauna succes datorită quest-urilor non-violente. Singura tentativă până acum de a evada din această raniță a fost *Birth of the Federation*, un turn based asemănător cu *Master of Orion*.





Raven încearcă acum să împingă limitele mai departe pe un teritoriu, unde o altă licență de succes (surprinzător deținută tot de **Activision** alături de **Lucas Arts**), *Star Wars*. Cele două universuri nu s-au bătut până acum decât pe marile ecrane, iar acum confruntarea se mută și în domeniul first-person shooter. Va ieși o baie de sânge, garantat!

Claude

DATE TEHNICE

Gen:	FPS
Producător:	Raven Software
Distribuitor:	Activision
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel. 01-3302375	Fax. 01-3306351
Sistem recomandat:	
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM	
Accelerare 3D, multiplayer:	Da
Data apariției:	Septembrie 2000



Ground Control

Sierra nu se dezminte şi lansează una din cele mai devastatoare bombe din domeniul RTS-urilor. Pregătiţi-vă de impact!

Half-Life (citit aproximativ [haflaif], nu [halaif] sau [halflaif], cum îi mai aud pe unii gameri), *Homeworld*, *Caesar III*, *Pharaoh* sunt doar câteva din titlurile cele mai cunoscute distribuite de **Sierra**, un nume ce nu aduce decât rezonanţe plăcute urechilor noastre obosite de atâtea promisiuni deşarte. Într-un peisaj devenit în ultimii ani de-a dreptul sterp, **Sierra** este o adevărată oază de prospeţime gameristică. Ştim cu toţii ce efecte devastatoare a avut asupra pieţei lansarea *Half-Life*-ului (un joc pe care încă îl mai zgândăresc din când în când cu *Worldcraft*-ul). Dar viaţa merge înainte şi jocurile o urmează, ba uneori chiar o depăşesc. Spun asta pentru că, o dată ce am instalat *Ground Control*, am avut o revelaţie.

La o primă instalare

Surprinzător, prima impresie pe care mi-a produs-o jocul a fost una negativă sau, mai rău, mi-a indus chiar un profund sentiment de indiferenţă şi asta din cauza sesiunii de antrenament (pe care trebuie să spun că am mania de a nu o sări la nici un joc). Sesiunea cu pricina este, ca şi în universităţile noastre, obositoare, plictisitoare şi cvasi-inutilă. În plus, nu are aproape nimic din feeling-ul jocului. Urmarea unei asemenea experienţe a fost dezinstalarea rapidă a jocului şi trecerea la alte probleme. Dar, dată fiind necesitatea unui review, am reinstalat *Ground Control* şi... SURPRIZĂ! Nu m-am mai dezlipit de el câteva zile bune. Motivul este simplu: am trecut direct la joc, după o prealabilă studiere amănunţită a manualului (care îţi oferă tot ce doreşti, în afară de suc şi alune). *Ground Control* este o nouă abordare a conceptului de strategie. Pe un fond tradiţional (două facţiuni antagonice care se izbesc deasupra unei planete-problemă), băieţii de la **Massive Entertainment** au creat un joc uimitor de bine realizat. Se ştie că aspectul RTS-urilor 3D suferă din cauza folosirii poligoanelor în locul sprite-urilor 2D. *Ground Control*, deşi este complet 3D, arată extraordinar de bine. În plus, conceptele din joc (tancuri uşoare, medii, grele, scouts şi alte asemenea utilaje de construcţie), deşi nici pe departe noi, sunt folosite cu brio şi mult rafinament de producători. Dar mai întâi, câte ceva despre povestea jocului.





Cloşca cu pui, piesă inestimabilă din tezaurul de pe Krig-7B.



Trupele Crayven, întotdeauna la înălțime.

Facțiuni, facțiuni

Crayven Corporation și The Order of the New Dawn sunt două megacomuniuni, prima numărând 900.000.000.000, iar a doua 700.000.000.000 de membri (bărbați, femei, copii). Diferența fundamentală dintre cele două facțiuni este că prima este una militaristă prin excelență, pe când cea de-a doua este una bazată pe fundamentalism religios, de care dă dovadă ori de câte ori are ocazia (de exemplu, în *Ground Control*, Ordinul Noului Răsărit declară Jihad tuturor trupelor Corporației Crayven, adică decide că soldații inamici și-au pierdut dreptul de a deveni prizonieri, dar l-au câștigat pe acela de a fi omorâți pe loc.) În fine, cele două tabere se luptă pentru supremație în univers (discutăm aici de proiecte de terraformare, colonizări masive, bătălii la nivel continental). *Ground Control* prezintă doar un episod din această luptă, acela al războiului pentru dominația planetei cu nume de rău augur – Krig-7B.

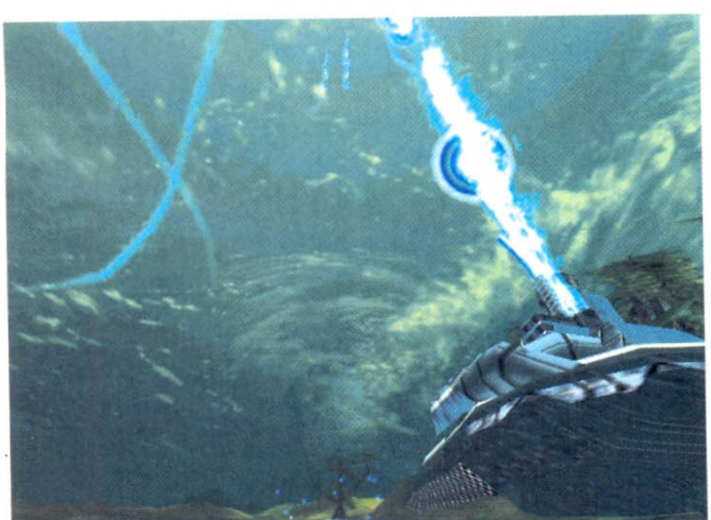
După cum povestește manualul, The Order of the New Dawn a reușit să salveze o mare parte din cultura lumii, introducând-o într-o mare bază de date, după care a instaurat și copyright pe ea. Cu alte cuvinte, dacă vrei să citești Alexandru Brătescu-Voinești, trebuie să plătești o sumă anume Ordinului. Nici Crayven Corporation nu e lipsit de ciudățenii: ascensiunea acestei odată minuscule companii de construcții s-a realizat pe multe cadavre și minciuni. De exemplu, s-a observat cum, de fiecare dată când corporația era acuzată de tot felul de mizerii și i se intenta



proces, martorii-cheie aveau prostul obicei de a muri chiar înainte de a-și depune mărturia. În acest mod, Crayven Corporation a ajuns să își elimine concurența și să domine întreaga expansiune în spațiu a rasei umane. În acest sens trebuie să amintesc Grădinile Acoperite de pe Marte, operă de terraformare, un paradis de 50 de mile pătrate pe o planetă deșertică.

Konflict

Războiul de pe planeta Krig-7B a căpătat, grație eforturilor echipei de programatori de la **Massive Entertainment**, o formă grafică nemaivăzută. Cred că am repetat obsesiv fraza „Așa ceva n-am mai văzut!", că s-au enervat colegii și mi-au spus să mai schimb și eu banda. De pildă, unitățile din *Ground Control* cuprind atât clasicii scout, light, medium și heavy terradynes (sau tancuri), infanterie (marine și jager, pentru Crayven Corporation; crusaders și templars, pentru Ordin) cât și artilerie și unități aeriene (scout, fighter și bomber). Varietatea este foarte mare și mi-a stârnit un interes extraordinar, dar spațiul nu-mi permite să intru în detalii. Un lucru însă e demn de remarcat: în locul clasicului Command Centre (alias Hive, Nexus ș.a.), în Ground Control există o unitate specială: Crayven/Order Command APC, în care se găsește Field Commander-ul/Order Deacon-ul. Dacă APC-ul, care poate transporta două unități de infanterie, este distrus, misiunea este pierdută, așa că trebuie să îl protejați





În ambele imagini puteți observa focul artileriei Ordinului, dar din perspective diferite



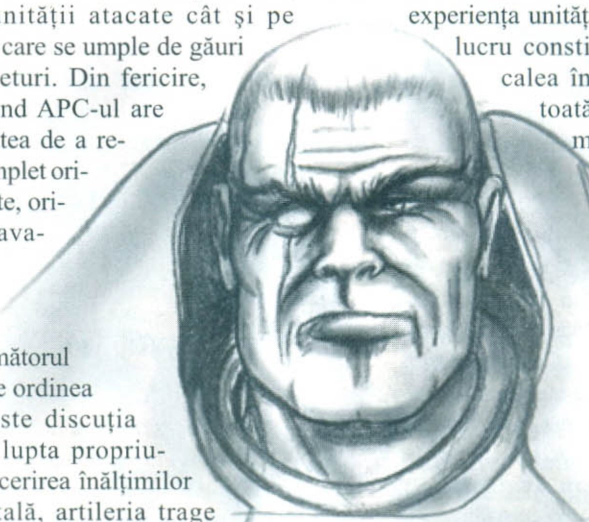
O escadrilă de crusaders după ce au terminat masa.



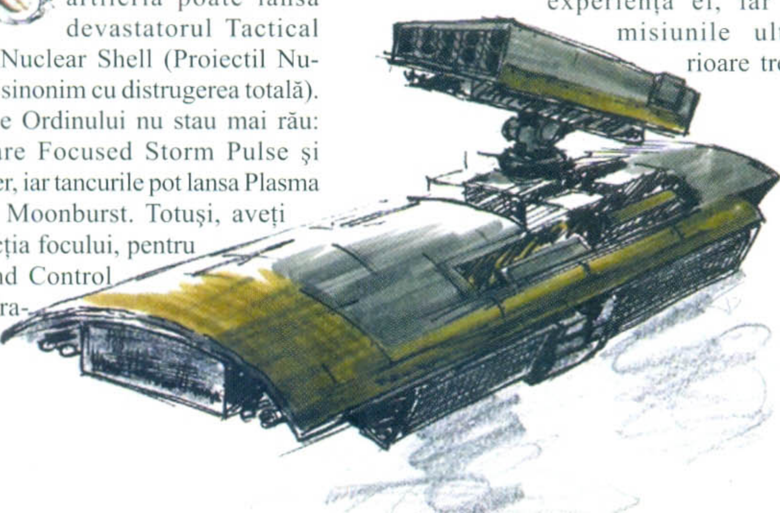
Demonstrație de virtuozitate grafică. Fără comentarii.

permanent. Lupta propriu-zisă diferă de cea din RTS-urile clasice. Despre *Ground Control* discutăm mult mai mult în termeni de tactică decât de strategie. Acum nu se mai construiesc diferite clădiri, după care se produc unitățile de luptă și se distrug(e) baza(ele) inamică(e). În *Ground Control* unitățile sunt aduse pe planetă, de pe orbită, la bordul unor nave enorme. Totuși, înainte de misiune, jucătorul își poate configura trupele în funcție de natura sarcinii pe care o are de dus la îndeplinire. Astfel, se poate selecta pentru fiecare escadrilă tipul de armă (adică: infanterie - marine sau jager, tancuri: light, medium sau heavy terradynes ș.a.m.d.). Urmează selecția abilităților speciale, pentru că există și așa ceva. Infanteria Crayven se poate bucura de avantajele oferite de un RMM-9 Infantry Mortar, tancurile pot lansa câteva salve de proiectile cu uraniu sărăcit, capabile să treacă prin orice tip de blindaj, iar artileria poate lansa devastatorul Tactical Nuclear Shell (Proiectil Nuclear Tactic, sinonim cu distrugerea totală). Nici unitățile Ordinului nu stau mai rău: infanteria are Focused Storm Pulse și Flamethrower, iar tancurile pot lansa Plasma Sunburst și Moonburst. Totuși, aveți grijă la direcția focului, pentru că în Ground Control proiectilele/razele nu face distincție între inamici și aliați, cum e și normal. Notabil este faptul că orice lovitură se vede atât pe bara de energie a unității atacate cât și pe blindaj, care se umple de găuri și zgârieturi. Din fericire, Command APC-ul are capacitatea de a reface complet orice unitate, oricât de avariată.





Următorul punct pe ordinea de zi este discuția despre lupta propriu-zisă: cucerirea înălțimilor este vitală, artileria trage departe, dar nu vede nici la doi pași, tancurile sunt vulnerabile în spate și în lateral (este inutil să le atacați frontal cu infanteria). AI-ul dă și el dovadă de prezență: aceleași tancuri, atacate, fac toate manevrele posibile pentru a sta cu partea frontală îndreptată spre inamic, ceea ce le face mult mai greu de distrus. Infanteria știe să atace prin manevre de învăluire și, chiar mai important, știe să se retragă. Cu alte cuvinte, *Ground Control* nu este deloc un joc ușor. Nu de puține ori misiunile, în timpul cărora nu se poate salva, vor trebui reluate, chiar dacă nu au fost pierdute. Motivul este simplu: dacă o unitate a fost distrusă, a dispărut și experiența ei, iar la misiunile ulterioare treaba asta se va simți, transformându-le într-un adevărat calvar. În multiplayer nu contează experiența unităților, dar nu cred că acest lucru constituie un impediment în calea încingerii unor jocuri de toată frumusețea în doi sau mai mulți jucători.



Fericire pe Krig-7B

Ground Control este o capodoperă a genului RTS. E antrenant, arătos și dificil. Are puțin de suferit din cauza poveștii cam „fumate". În rest, nu am decât cuvinte de laudă. Ca de obicei, îi sfătuiesc pe cei pasionați de acest gen de joc să nu se limiteze la articol și să-și procure *Ground Control*, pentru că altfel ar pierde o experiență unică. Singura problemă este, desigur, configurația necesară unei rulări optime: cel puțin PII 350 MHz cu 64 (preferabil 128) MB RAM și un accelerator grafic pe 32 biți.

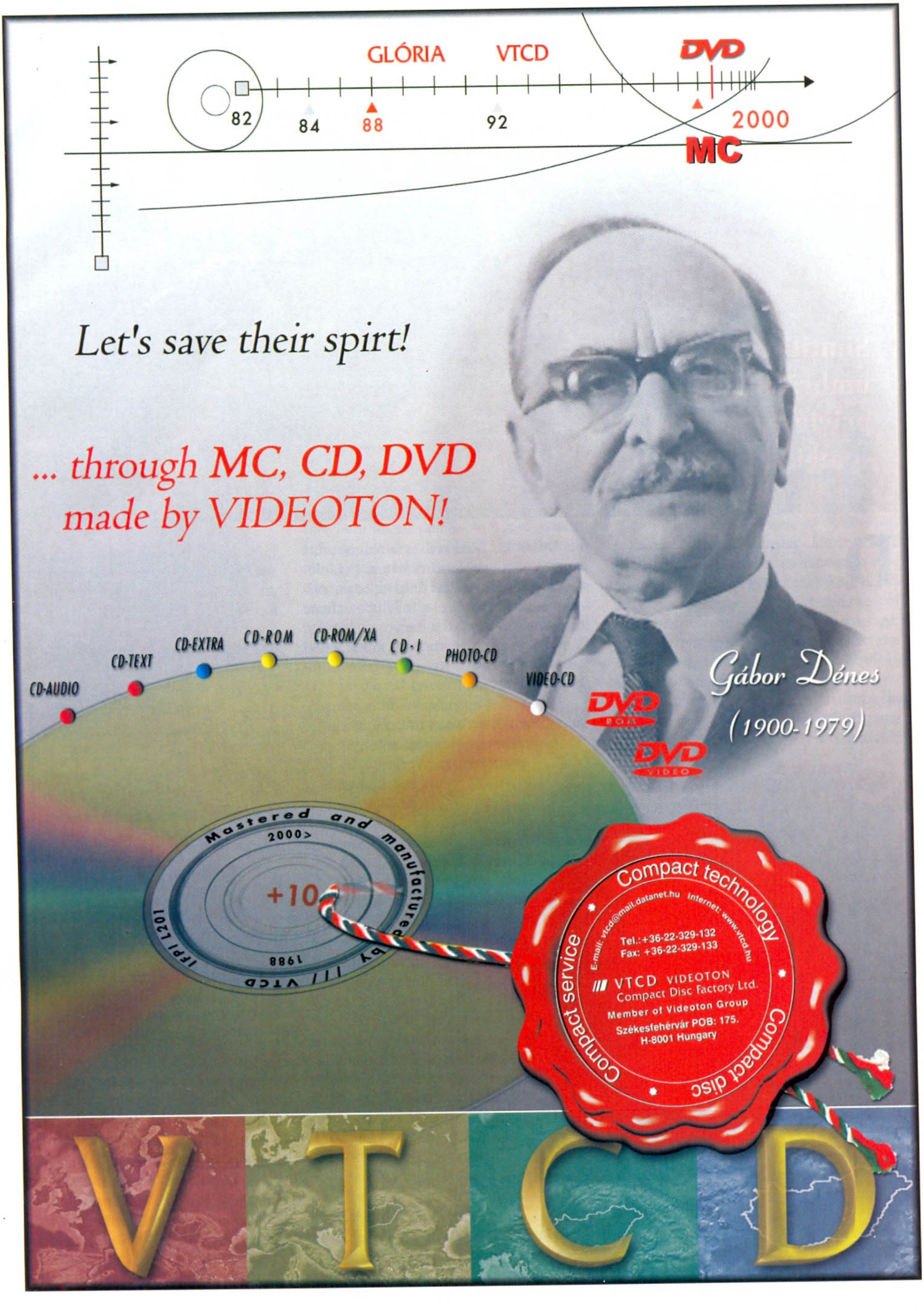
Mike

DATE TEHNICE

Gen:	RTS 3D
Producător:	Massive Entertainment
Distribuitor:	Sierra/Havas Interactive
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375,	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, Win 95.
Multiplayer:	Da.
Accelerare 3D:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 94

Grafică:	20/20	Feeling:	18/20
Sunet:	14/15	Multiplayer:	05/05
Gameplay:	27/30	Impresie:	10/10



GLÓRIA
VTCD
DVD
82
84
88
92
2000
MC
Let's save their spirt!
... through MC, CD, DVD made by VIDEOTON!
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
DVD ROM
DVD VIDEO
Gábor Dénes
(1900-1979)
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI L201
Compact technology
Compact service
Compact disc
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.: +36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
/// VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of Videoton Group
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary
V T C D



Simțiți cumva vreo umbră malefică privindu-vă din spatele „viscolului"?

De mai bine de doi ani, comunitatea gamerilor tremură, tropăie de nerăbdare... în așteptarea unui joc, un joc care, deși e prea devreme pentru a ne pronunța dacă este sau nu cel mai bun al anului, în mod cert a câștigat titlul de „Most Wanted". *Diablo II*, căci despre el vorbeam, a fost amânat de atât de multe ori, încât aproape ne pierdusem speranța că îl vom mai vedea vreodată.



De altfel, **Blizzard** este recunoscută pentru întârzierea cu care livrează „la domiciliu", însă în același timp tot ce am primit până acum de la ei a fost de o calitate indubitabilă. Cunosc oameni care încă mai joacă *Warcraft; Starcraft* mai are zile (cel puțin până apare *Warcraft III*), iar mitul *Diablo* intră acum în actul II.

La nici două săptămâni de la apariție, data scrierii acestui articol, *Diablo II* a ajuns fără probleme în topul vânzărilor, demonstrând, dacă mai era nevoie, interesul deosebit exercitat față de acest titlu.

Am stat foarte mult în cumpănă privitor la modul în care să redactez acest articol. Aveam la dispoziție două variante clasice: cea a comparației cu mai bătrânul său frate sau pur și simplu să-l prezint ca pe un joc cu totul nou. Având în vedere că *Diablo* nu a reușit să-mi capteze atenția suficient de mult pentru a-l termina, am decis că este mai bine să aleg cea de a doua variantă, cu atât mai mult cu cât de data aceasta *Diablo* și-a cam terminat existența în vârful suliței mele.

Prolog...

Totul începe de acolo de unde s-a sfârșit ultima dată, adică de la uciderea lui Diablo în primul joc. Acel aventurier cu un curaj nebunesc a înfruntat pe față Răul și l-a înfrânt, însă nu fără a plăti un preț foarte scump. La scurt timp după întoarcerea sa din această glorioasă expediție a început să se simtă ciudat. Nu a durat mult până și-a dat seama că Diablo nu a fost învins așa cum crezuse, ba mai mult, acum trăia în el. Ca o ironie a sorții, cel care a câștigat a fost Diablo însuși. Din acel moment a început să cutreiere lumea, la început fără noimă, mai apoi cu un scop precis. Odată ce Diablo câștiga tot mai mult controlul asupra eroului, scopul peregrinării lui devenea din ce în ce mai clar. Trebuia să-și salveze cei doi frați, Baal și Mephisto, ținuți prizonieri în diverse locații. Odată cei trei frați reuniți, forțele Infernului ar fi devenit de neoprit. Atras de spiritul de aventură, un alt erou ajunge într-un sătuc uitat de lume și, așa cum se așteaptă toată lumea, se trezește peste noapte salvatorul lumii. Numai că spre deosebire de alte jocuri unde ți se spune de la început că tu ești unica speranță a omenirii, în *Diablo II* mai întâi trebuie să le câștigi încrederea oamenilor înainte de a-și lăsa ultimele lor speranțe în mâinile tale.



Dar să ne întoarcem la eroul nostru, cel bântuit de spiritul lui Diablo. La un mo-


Mostra de inventory atât de controversată

ment dat, acesta se va procopsi cu o slugă. Ceva le spunea că trebuie să călătorească împreună, însă nici unul nu știa de ce. Intriga jocului este construită într-un stil absolut hollywoodian. Această slugă, slăbită, bolnavă, înspăimântată primește o vizită misterioasă și începe să povestească aventurile sale din momentul în care și-a legat destinul de cel al pribeagului. Printr-o succesiune de cutscene-uri și joc efectiv povestea se derulează... la timpul trecut, jocurile reprezentând epicul, iar cutscene-urile intervențiile directe ale naratorului.

Drumul către Infern

Nu degeaba am spus eu că *Diablo II* se aseamănă cu o producție hollywoodiană. Asemănările cu arta dramatică se pot observa și la în modul de structurare a jocului. *Diablo II* este împărțit în patru acte fiecare derulându-se într-un decor



complet diferit și conținând câte opt quest-uri principale, cu excepția ultimului act care s-a limitat doar la trei. Cu toată dependența pe care a creat-o, *Diablo* a fost criticat destul de mult, deoarece era un joc eminamente indoors. 95% din timpul de joc ți-l petreceai în tot felul de catacombe sau alergând între catacombe și sat pentru a scăpa de trofee. În *Diablo II* lucrurile se mai schimbă un pic. Fiecare din cele patru acte se petrece în locuri diferite, decoruri diferite, cu personaje diferite, oponenți diferiți. Pe lângă iminentele și inevitabilele catacombe vom avea ocazia de a ne încerca forțele și prin păduri, deșert, oaze și multe alte locații dubioase, unde adversarii sunt cel puțin la fel de veritabili ca și cei ascunși în întunericul cavernelor. În speță *Diablo II* este un joc de kill-ereală, dai cu sabia/magia în stânga și dreapta croindu-ți drum printre turmele de monștri sau adepți ai Infernului. Tot acest efort este canalizat într-o singură direcție, să-ți dezvolți caracterul cât mai bine și să-l echipezi cum trebuie pentru marea finală cu „the Big Boss", Diablo însuși. Dar tocmai acest stil simplist de joc l-a făcut celebru pe *Diablo* și, de ce să ne amăgim, continuă să facă același lucru și în *Diablo II*... Asta cel puțin în prima săptămână de la achiziționarea jocului. Am dus *Diablo II* până la capăt în trei zile și asta doar fiindcă am avut nervii să explorez aproape totul, iar atunci când am ajuns la confruntarea finală am fost total surprins de ușurința cu care l-am învins pe Diablo. Ca și în cazul strămoșului său, *Diablo II* suferă la capitolul single player din cauza rapidității cu care este dus până la capăt. Pentru a amortiza într-un fel acest „defect", **Blizzard** s-a prezentat cu o soluție ingenioasă, a introdus în joc trei nivele de dificultate. Odată ce ai terminat jocul pe unul dintre aceste nivele se activează următorul oferindu-ți șansa de a vedea cum te descurci în fața acelorași oponenți ceva mai forțoși și într-un număr mai mare. Norocul nostru că nu va fi nevoie să construim un caracter de la început, pe orice nivel de dificultate am juca putem să folosim un personaj dezvoltat în ore/zile/săptămâni de *Diablo II*.

In bed with the enemy

Ceea ce a făcut celebru pe *Diablo* nu a fost single-player-ul, ci aventurile, luptele, amicițiile din multiplayer. Battle.net a fost asaltat de fani încă de la început, iar de atunci zi și noapte serverul a fost nevoit să suporte invazia de jucători, doritori să-și probeze eroii împotriva unor oponenți „mai imprevizibili". *Diablo II* a plecat pe același drum, chiar dacă single-player-ul este mai complex și mai prelucrat (**Blizzard** de altfel este recunoscută pentru faptul că a aplecat întotdeauna urechea la doleanțele fanilor). Producătorii, se pare, au fost extrem de conștienți că punctul forte al jocului va fi multiplayer-ul sau poate chiar de la început au dorit să-i imprime această direcție. Cert este că jocul este conceput pentru multiplayer, iar acest lucru este vizibil prin câteva elemente subtile. Unul dintre acestea ar fi modul de salvare, specific de altfel numai jocurilor on-line – save and exit. Nu poți salva decât atunci când părăsești jocul, lucru care va determina jucătorii să se gândească de două ori înainte de a se arunca cu capul înainte între cohortele de inamici. În momentul în care reîncarci jocul personajul tău va apărea în ultimul oraș vizitat (indiferent unde se afla în momentul salvării), iar hărțile vor fi repopulate cu monstruleți. E adevărat că există un sistem de teleportoare care, odată activate, te vor duce cât mai aproape de ultimul loc, dar în speță tot va trebui să curești harta din nou. De aceea este recomandat să





Hei! Ce trebuie să facă omul aici pentru a primi o stacană cu vin?



Focuri de artificii... Începe să-mi placă spectacolul...



se salveze numai după întoarcerea în oraş, după încheierea cu succes a vreunui quest. Acest sistem s-ar putea să deranjeze pe mulţi, dar este cel mai potrivit pentru acest gen de jocuri. Posibilitatea de a relua jocul cu un caracter „veteran" precum şi posibilitatea de a-ţi utiliza personajul călit în focurile single-player pentru confruntările on-line constituie noi argumente în favoarea ideii că *Diablo II* a fost conceput ca joc de multiplayer. Însă probabil cel mai „tare" în această privinţă vor striga seturile de artefacte (acelea al căror nume este înscris cu verde). Aceste seturi sunt compuse din 2-3-6 piese de echipamente (inele, coifuri, platoşe, arme...) ce au aparţinut unor eroi legendari. Pe lângă faptul că aceste artefacte au nişte caracteristici de ţi se scurg ochii, personajul care deţine un set complet şi este echipa cu el va primi câteva bonusuri adiţionale. Pe cât sunt de căutate, pe atât sunt de rare şi este imposibil să completezi un set doar terminând de câteva ori în single player. De altfel aceste seturi sunt şi unul din aşii **Blizzard**, unul dintre aceia meniţi să mărească longevitatea jocului. Până acum am numărat cel puţin 16 seturi diferite, în consecinţă varietatea este un lucru căruia în *Diablo II* nu i se simte lipsa.

Foarte mulţi dintre fanii *Diablo* s-au plâns fiindcă jocul nu le permitea să rezolve quest-urile în modul multiplayer. **Blizzard** s-a conformat, iar *Diablo II* îi va purta pe jucători prin toate cele patru acte ale dramei chiar şi în multiplayer.

În rolurile principale:

Starurile acestei drame sunt în număr de cinci (cu două mai mult decât în *Diablo*): amazoană (specialistă în suliţă şi arc), barbarul (forţa brută), necromancer-ul (magia neagră), paladinul (apărătorul dreptăţii şi al ordinii) şi vrăjitoarea (în nici un caz aia hâdă care mânca copii rătăciţi prin pădure). Cu excepţia câtorva skill-uri specifice, în *Diablo* nu se prea simţea când jucai cu caractere diferite. *Diablo II* a rupt total clasele, fiecare are skill-uri şi specialităţi diferite, nu există două personaje care să aibă ceva în comun.

Atributele eroilor sunt puţine, patru la număr (forţa, dexteritatea, vitalitatea şi energia), fiecare dintre ele acţionând asupra uneia sau mai multor caracteristici. În schimb, arborele de skill-uri este foarte stufos. Împărţit pe trei domenii (specifice fiecărei clase), acesta îţi oferă o multitudine de „tehnici" pe care să le deprinzi şi care să te ajute în lupta împotriva răului. Arborele de skill-uri este unul dintre elementele care garantează rejucabilitatea lui Diablo II. Nu numai că fiecare personaj are cu totul şi cu totul alte „îndeletniciri", dar, în funcţie de skill-urile pe care le dezvolţi chiar ju-



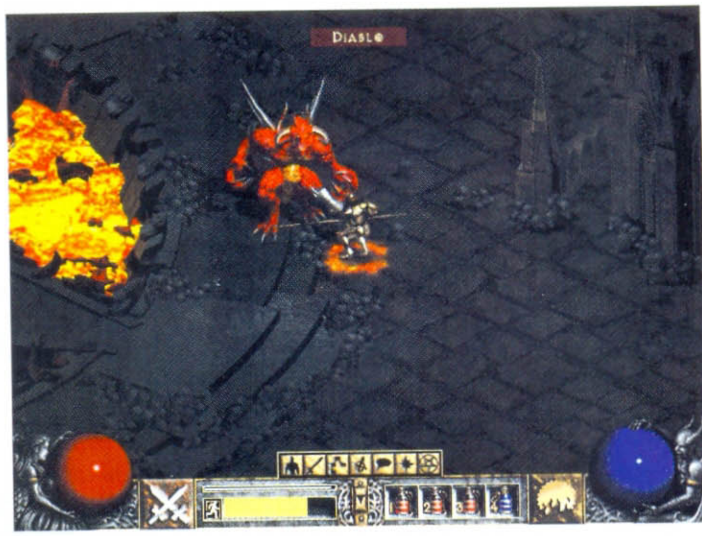
Cineva are mare poftă de un grătărel... Iar eu sunt pe lista de bucate



Infernul lui Dante aşa cum nu l-a mai văzut nimeni



Voi chiar nu aveți nimic mai bun de făcut, decât să mă bântuiți?



Ops! Promit că nu mai pescuiesc niciodată în locuri interzise.

când cu aceeași clasă, poți avea o experiență totalmente diferită. Odată ce ai încheiat aventura cu paladinul, tare te mai gâdilă să vezi ce poate necromancerul sau amazoana. Ideea implementării arborilor de skill-uri a fost genială și nu-mi mai rămâne decât să felicit echipa producătoare.

Interfața, la rândul ei, este aproape perfectă... Dacă n-ar fi avut câteva mici scăpări pe ici pe colo, în speță lipsa unor hot-keys către skill-urile mai des utilizate, ar fi fost de departe cea mai bună realizată până acum. Spre fericirea degetelor noastre și a șoricelului, nu mai trebuie să click-äim pentru fiecare lovitură. E suficient să ții apăsat butonul mouse-ului și eroul va ataca până când elimină adversarul.

Normal, munca jucătorului va fi mult ușurată de AI-ul caracteristic acestui gen de producții... dacă te-a văzut, dă iama pe tine, cu mențiunea că adversarii ce posedă range atack vor încerca să păstreze o anumită distanță față de tine.

Inventory-ul este un alt aspect ce merită discutat. Este foarte mic în comparație cu alte RPG-uri. Acest lucru este bun pe de o parte, se apropie de realitate, nu știu câți ar fi în stare să ucidă monștrii cu vreo două platoșe, cinci scuturi, arme, poțiuni atârnându-i în rucsac. Pe de altă parte nu știu cât de benefic poate fi pentru acest joc, unde ucizi sute de creaturi de pe cadavrele cărora ai ce aduna. Efectiv te obligă să faci foarte multe drumuri între oraș și câmpul de luptă.

Tehnic mă limitez la a remarca grafica relativ depășită a jocului, aceeași perspectivă izometrică cu care s-a prezentat și *Diablo* cu mici efecte care să-ți lase impresia de 3D.

Nici detaliul nu este cel mai reușit, iar câteodată monștrii mai mari arată chiar „nasol". Nu vreau să mă plâng prea tare, deoarece aceste elemente „nefaste" permit engine-ului să ruleze fără probleme pe aproape orice sistem, în plus meciurile on-line sunt scutite de stress-ul lagului.

Epilog

Nu cred că mai sunt multe de spus despre *Diablo II*... Faptul că s-a vândut în peste un milion de exemplare în primele două săptămâni de la lansare spune multe. A fost extrem de așteptat și bineînțeles că **Blizzard** și-a respectat blazonul. E greu să mai spui ceva acum, când aproape toată lumea a încercat măcar o dată acest joc. Însă acest lucru are o importanță minoră. Remarcabil este modul în care **Blizzard** reușește mereu să ne uimească cu produse geniale, indiferent dacă sunt capete de generație sau continuări. Acest *Diablo II* ne dă încredere în viitorul companiei și implicit în proiectele viitoare, dintre care momentan, ne-a captat *Warcraft III*.

Claude





Reprezentație de forță Mephisto-felică la care am avut bilete la lojă.

DATE TEHNICE

Gen:	RPG
Producător:	Blizzard Entertainment
Distribuitor:	Havas Interactive
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375,	Fax: 01-33306351
Sistem recomandat:	Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Win 95.
Accelerare 3D:	Da.
Multiplayer:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 90

Grafică:	14/20	Feeling:	20/20
Sunet:	13/15	Multiplayer:	05/05
Gameplay:	29/30	Impresie:	09/10



Combat Mission: Beyond Overlord

O surpriză, un concept neaşteptat despre tactică, dar şi un bun subiect de controversă.

Produs de **Big Time Software**, *Combat Mission: Beyond Overlord* este fără îndoială unul din cele mai interesante titluri apărute până acum în aria dedicată celui de-al doilea război mondial. Aceasta în primul rând datorită faptului că avem de-a face cu un joc de tactică, ce împrumută de la cele de strategie o caracteristică de bază: se desfăşoară pe ture! Veţi spune „da, dar asta nu este nimic deosebit, încă de pe vremea 286-ului erau astfel de jocuri". Ei, atunci precizez faptul că există şi o componentă de timp real a jocului. Şi mai adaug că grafica acestuia este 3D, pentru care veţi necesita un accelerator grafic.

Trupe

Într-o bătălie, scopul este acela de a apăra anumite obiective, de a cuceri anumite obiective de la inamic sau de a le ocupa înaintea inamicului. Bătălia se desfăşoară la nivel de grupe, care nu sunt organizate în plutoane, ci mai degrabă într-un fel de companii mai mici. Sub acest aspect, am observat o bună asemănare cu *Close Combat*. Joc despre care, „de ce oare?", vom mai pomeni în prezentul articol.

Îndeobşte, vor fi prezente pe câmpul de luptă: o grupă de comandă, o grupă de infanterie antitanc, o grupă de mortiere, tunuri antitanc, mai multe grupe de puşcaşi, mitraliere şi... câte un observator de artilerie.

O prezenţă inedită într-un joc de gen, deşi firească prin funcţia sa, observatorul de artilerie are misiunea de a urmări ţinte şi de a orienta tirul artileriei grele asupra acestora. Practic, şi tactic, chestiunea seamănă foarte bine cu folosirea barajului de artilerie în Close Combat 4. Atâta doar că, pentru a putea ordona şi coordona acest baraj, trebuie ca ţintele, sau zona vizată, să fie perfect vizibile pentru observatorul de artilerie. Fără acesta, nu va putea fi executat barajul de artilerie. Barajul de artilerie este eficient, dar, spre deosebire de *Close Combat 4*, se execută mai puţine trageri, folosind mai puţină muniţie, salva fiind mai scurtă.

Fără îndoială că vehiculele nu puteau lipsi din *Combat Mission: Beyond Overlord*. Vehicule blindate, tancuri grele, tancuri medii, tunuri de asalt, toate acestea vor fi regăsite, în întreagul cadru al adevărului istoric al WW II, pe câmpurile de luptă din *Combat Mission*. Un aspect interesant este acela că trupele de infanterie pot fi desantate de către vehiculele blindate, spre deosebire de *Close Combat*, în care infanteria putea fi doar deplasată alături de blindate.

Cum este firesc, toate trupele au parametri de stare, adică de sănătate, moral şi experienţă, care se pot modifica dramatic pe parcursul bătăliei, influenţând desfăşurarea tactică a acesteia.

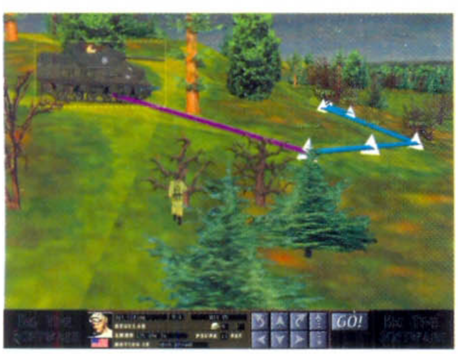
Ture

O tură cuprinde două momente de bază – etapa de comandă şi etapa de execuţie. Etapa de comandă este în afara timpului bătăliei, şi este dedicată ordinelor date trupelor. Deplasările pot fi date pe segmente, în fiecare din acestea grupa putând avea caracteristici de deplasare diferite, în funcţie de teren şi de expunerea la focul inamic. Este un element de realism suplimentar faţă de *Close Combat*, faptul că, dacă o grupă nu este bine văzută de un comandant, datorită unor obstacole din teren, acesta nu o va putea comanda.

Al doilea moment al unei ture este cel de executare a comenzilor. Acesta se desfăşoară în timp real, bătălia reluându-se din punctul în care fusese îngheţată de etapa de comandă. Pe durata de aproximativ un minut a etapei de execuţie, jucătorul este un simplu spectator, ce priveşte tensionat la filmuleţul desfăşurării bătăliei, fără a avea absolut nici o posibilitate de a influenţa în vreun fel ceea ce se întâmplă pe câmpul de bătălie. Turele ambilor jucători sunt simultane, etapele acestor ture se suprapun, deci etapa de timp real a ta se desfăşoară deodată cu cea a inamicului. Numărul de ture este limitat, obiectivele misiunii trebuind atinse până la epuizarea acestuia.

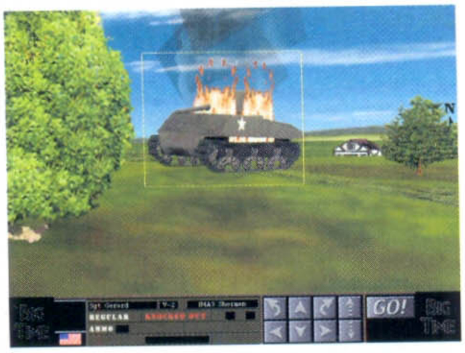
Fapte de arme

Este limpede faptul că, într-un joc în care există o bună porţiune în care tu nu ai nici un fel de posibilitate de a interveni, iar trupele sunt, cum s-ar spune, de capul



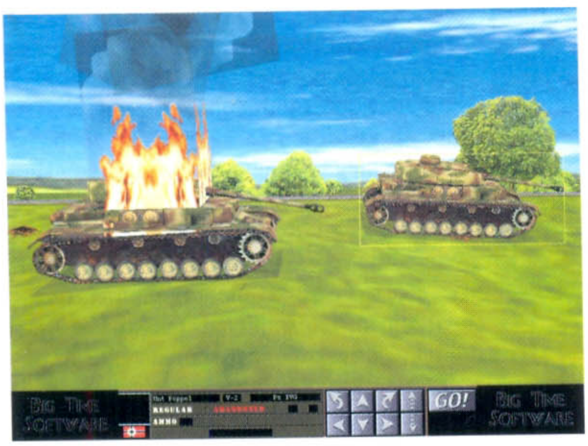






lor, este foarte importantă modelarea artificială a psihologiei luptătorului și inițiativa unităților. În primul rând, sub aspectul deplasării, grupele vor modifica traseul impus de jucător în etapa de comandă, în cazul în care în imediata apropiere există obstacole ce le-ar putea feri de focul inamic, dacă vor fi expuse acestuia. Apoi, dacă o trupă este în alergare, și ajunge sub focul inamic, își va modifica modul de deplasare în târâș. Când gluma se îngroașă, este posibil ca grupa să se panicheze și să nu mai execute ordinele primite în etapa anterioară, și să se retragă – de obicei într-un loc mai ferit, păduri, după coame de deal sau în gropi. Am descoperit aici o hibă care te pune uneori în dezavantaj. Spre deosebire de *Close Combat*, grupele de infanterie din *Combat Mission: Beyond Overlord* nu sunt dotate cu fumigene, deci nu-și vor putea acoperi retragerea cu o perdea de fum în cazul unui atac intempestiv al inamicului.

În ceea ce privește executarea tragerii, în cazul în care ținta stabilită în etapa de comandă nu este vizibilă, există șanse (dar nu totdeauna), ca grupa să-și modifice



poziția pentru ca obiectivul să ajungă în linia de foc a voastră. Din păcate, în ceea ce privește chestiunile de prioritate a țintelor, grupa va avea tendința nesănătoasă de a ignora țintele nou apărute ce reprezintă o amenințare mai mare, și va continua, de obicei, să execute foc asupra țintei indicate în etapa de comandă.

Dacă o trupă a avut dificultăți serioase în tura precedentă, fiind lovită din greu sau demoralizată de un atac în forță al inamicului, atunci aceasta nu va fi disponibilă în tura următoare decât după un anumit interval de timp, ce este de altfel anunțat de către joc.

O problemă este de semnalat la comportamentul tancurilor. În timpul celui de-al doilea război mondial, tancurile nu erau dotate cu stabilizatoare giroscopice, care să permită executarea unui foc de precizie cu tunul, în timpul deplasării. Practic, nu se trăgea cu tunul din mers decât la intimidare, și în nici un caz pentru distrugerea adversarului. Iaca, în *Combat Mission: Beyond Overlord* se trage din greu cu tancul în timpul deplasării, și, culmea, cu rezultate bune. Este nevoie să vă spun că în *Close Combat*, la executarea comenzii Fire, tancul se oprește, foarte rar ajungându-se la situația tragerii „din mers"?

Dar ce se întâmplă în momentul în care o grupă are de-a face cu o amenințare subită, ce intervine brusc, la ieșirea dintr-o pădure sau de după o coamă de deal? Aici intervin chestiuni de ...

Vizibilitate

Inamicul nu este vizibil decât dacă este observat în mod direct de o grupă proprie. În funcție de distanță și de condițiile de teren, într-o primă fază nu este clar ce fel de grupă are inamicul, decât dacă este de infanterie, de artilerie sau vehicule blindate (cu distincție între blindatele grele și cele ușoare). În cazul în care condițiile de vizibilitate se îmbunătățesc, sau dacă inamicul se face cunoscut și prin tipul armelor folosite, se poate afla mai mult despre grupa inamică.

Este interesant la tancuri faptul că, o primă estimare privind tancul inamic, grupa o face în funcție de experiența proprie. Un „boboc" va avea tendința de a exagera calitatea și tipul grupei oponente (va vedea într-o primă fază Panther-uri sau Tiger-uri acolo unde se află de fapt un biet PIII sau cel mult un PIV), și va acționa în consecință. Trupele mai experimentate vor descoperi mai rapid adevărul despre grupele vizibile ale inamicului.

Punct ochit, câțiva gameri loviți

Dacă este să tragem concluzii privind acest joc, trebuie să fim cât mai echilibrați în aprecieri. În primul rând, *Combat Mission: Beyond Overlord* nu merită laude, ci doar aprecieri rezervate. Contribuie la această atitudine interfața greoaie și gameplay-ul „butucănos" ca urmare a existenței turelor și a imposibilității controlului trupelor în timp real. Acesta este un mare dezavantaj al jocului, ducând, practic, la o ratare a ideii de tactică. Totuși, pentru cei care sunt fani *Steel Panthers*, un asemenea joc ar putea fi o reală sursă de satisfacții. Pentru cei pasionați de seria *Close Combat* nu prevedem însă o atenție prea mare acordată acestui joc.

Cu atât mai mult cu cât faptul că este 3D nu aduce nici un avantaj tactic față de metodele de vizualizare a terenului și vehiculelor utilizate în *Close Combat*. Dimpotrivă, deși vehiculele și infanteria sunt excelent reprezentate, dificultatea orientării în teren, a folosirii vederilor și a selectării trupelor vor dezamăgi.

La aceasta adăugăm calitatea foarte scăzută a reprezentării mediului și construcțiilor. Engine-ul grafic folosit este primitiv, foarte sărac în obiecte, și pur și simplu inestetic. Parcă ar fi grafică de 386 cu accelerare hardware. Îmi permit totuși



să cred că, folosind un engine grafic precum cel din *NFS Porsche 2000*, *Combat Mission* ar fi avut șanse mai mari de a ne atrage atenția.

Un alt aspect care ne-a impresionat negativ este acela că bătăliile ce pot fi purtate au loc numai după debarcare, și practic după momentul în care germanii pierduseră inițiativa.

Chiar dacă câteva bătălii se dau în Ardeni, se poate spune cu certitudine că este mult mai ușor decât în realitate să-i învingi pe germani (și mult mai ușor decât în *Close Combat 4*). Pentru cineva cu experiență în domeniul jocurilor de tactică, *Combat Mission* este nerealist de ușor, dar o experiență, totuși, interesantă. Și, din păcate, nu se pot seta nivele de dificultate, (deoarece nu există), și nici cele de realism.

Iar atmosfera jocului, puternic grevată de grafica slabă, nu este salvată nici de sunet. Deși este un punct pozitiv faptul că trupele vorbesc și pier pe limba lor de origine, restul sunetelor nu respectă acustica mediului în care sunt emise (cu reverberație mai puternică în oraș, mai redusă în câmp, cu ecouri în coastele dealurilor, eventual absorbite mai puternic dacă acestea sunt împădurite șamd.). În concluzie, mediul sonor nu convinge, și nu ajută la implicarea totală în luptă.

Iată de ce *Combat Mission: Beyond Overlord* nu a punctat prea bine în clasamentele noastre. Cu toate acestea, este un joc de care trebuise să țină seama pasionații de tactica celui de-al doilea război mondial. Aceștia trebuie să joace *Combat Mission: Beyond Overlord* pentru cultură și palmares. Sau, foarte important, pentru că este posibil să le facă, până la urmă, plăcere.

Ștefan aPIII

DATE TEHNICE

Gen:	Tactică pe ture
Producător:	Big Time Software
Distribuitor:	Battlefront
Sistem recomandat:	Pentium MMX, 32 MB RAM.
Accelerare 3D:	Da.
Joystick:	Nu

NOTA LEVEL REVIEW 71

Grafică:	**12/20**	**Feeling:**	**15/20**
Sunet:	**11/15**	**Storyline:**	**03/05**
Gameplay:	**22/30**	**Impresie:**	**08/10**

Euro 2000

Clipe de bucurie, de tristețe, spectacol fotbalistic, toate acestea au trecut. Am rămas doar cu amintirile.



România, campioană (virtuală).

Și am mai rămas cu ceva. Cu *Euro 2000*, o nouă producție pe piața simulatoarelor de fotbal, al cărei nume ne-a făcut să ne gândim la ceva cu totul și



cu totul special. Și îmi pare extrem de rău că trebuie să o spun, dar doar cu gândul am rămas. Va mai dura ceva până când vom obține o producție care să ridice standardele acestei categorii. Nu vreau să mă înțelegeți greșit. Jocul nu arată deloc rău, dar se aseamănă izbitor cu fratele său mai mare, *Fifa 2000*. De fapt, sunt aproape identice, lucru care este de înțeles din moment ce ambele producții sunt opera maeștrilor în domeniu, cei de la **EA Sports**. A fost folosit același engine, și de aceea diferențele dintre cele două titluri se limitează doar la meniuri și nume de echipe și jucători. Dar pe un adevărat iubitor al fotbalului acest lucru nu ar trebui să-l împiedice să arunce o privire peste Euro 2000.

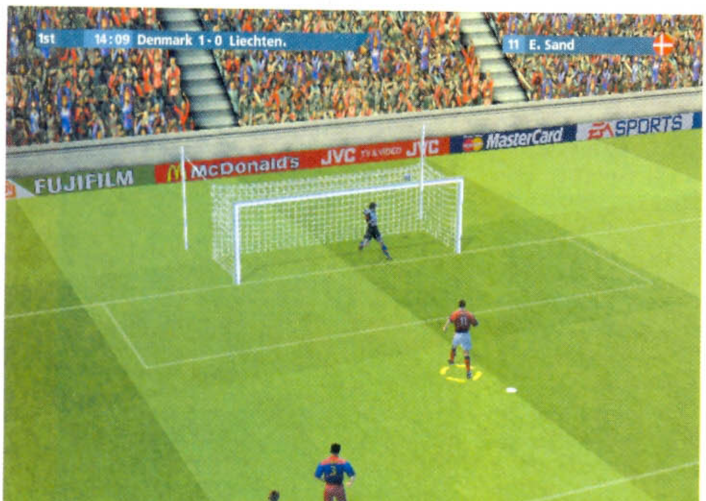
Sărbătoarea fotbalului

Chiar dacă diferențele față de *Fifa 2000* practic nu există, am fost plăcut surprins încă de la început de acest nou membru al



familiei simulatoarelor de fotbal. Filmul de introducere este extrem de inspirat ales și cel care l-a creat merită felicitat. Acest film prezintă o îmbinare de scene de pe terenurile de fotbal, scene în care sunt prezentate secvențe din timpul meciurilor dar și secvențe din timpul marilor concerte care se desfășoară în același decor. Atmosfera este asemănătoare. Cei care asistă la meciurile de fotbal trăiesc aceeași bucurie ca și cei care sunt spectatori la concerte. Două lucruri se desprind de aici: fotbaliștii care au ajuns la acest nivel (al europenelor) sunt niște artiști ai balonului, și un eveniment precum Campionatul European este o sărbătoare a fotbalului, un recital dat de acești artiști.

Pe lângă filmul de introducere mai putem remarca meniurile din joc, care au fost și ele alese destul de inspirat. Astfel, pe fundalul acestor meniuri vom putea observa câte o secvență din viața echipei cu care participăm la campionat. Fie sosirea autocarului, care, trebuie să spunem, este cel oficial pe care l-am văzut și la televizor, la stadionul pe care urmează să se desfășoare meciul, fie o scenă din cantonamentul echi-









pei respective, sau chiar imagini de pe culoarul pe care intră echipele pe teren, exact ca în transmisiunile marilor posturi de televiziune. Pe aceste fundaluri ne sunt prezentate principalele probleme cu care se confruntă componenții lotului (cartonașe, accidentări etc.). Cei de la EA Sports au încercat să introducă și ușoare elemente manageriale noi, în sensul că, pe lângă strategiile de joc și pozițiile fiecărui jucător au fost introduse și câteva scheme tactice predefinite. Chiar și moralul echipei ne este prezentat înainte de fiecare meci.

Evenimentul

Și pentru că, după cum ne-o spune chiar titlul jocului, acesta este dedicat în exclusivitate Campionatului European de Fotbal 2000, al cărui turneu final a fost găzduit după cum se știe de Belgia și Olanda, jocul încearcă să se apropie cât mai mult de realitatea acestui turneu. Astfel, preliminariile sunt împărțite exact ca în realitate, de fiecare dată când vrem să începem un nou turneu. Bineînțeles că această împărțire poate fi stricată, pentru a evita monotonia.

De asemenea, turneele finale sunt găzduite de aceleași țări, meciurile se desfășoară pe stadioanele oficiale ale competiției, după cum v-am mai spus, chiar și autocarele sunt cele oficiale. Această asemănare cu realitatea m-a izbit atât de tare încât am încercat să respect toate rezultatele țării noastre în preliminarii, în speranța că la turneul final se vor califica aceleași echipe. Nu a fost așa, spre dezamăgirea mea, și m-am trezit în grupă cu echipe precum Polonia sau Cipru.

Și cum trebuia să apară și ceva special, în cazul în care terminați campionatul



câștigători, deblocați o serie de meciuri clasice, cu echipe europene ale anilor 60, care vor face deliciul cunoscătorilor fotbalului mai vechi. Despre aspectul grafic al jocului nu are rost să vă vorbesc, pentru simplul

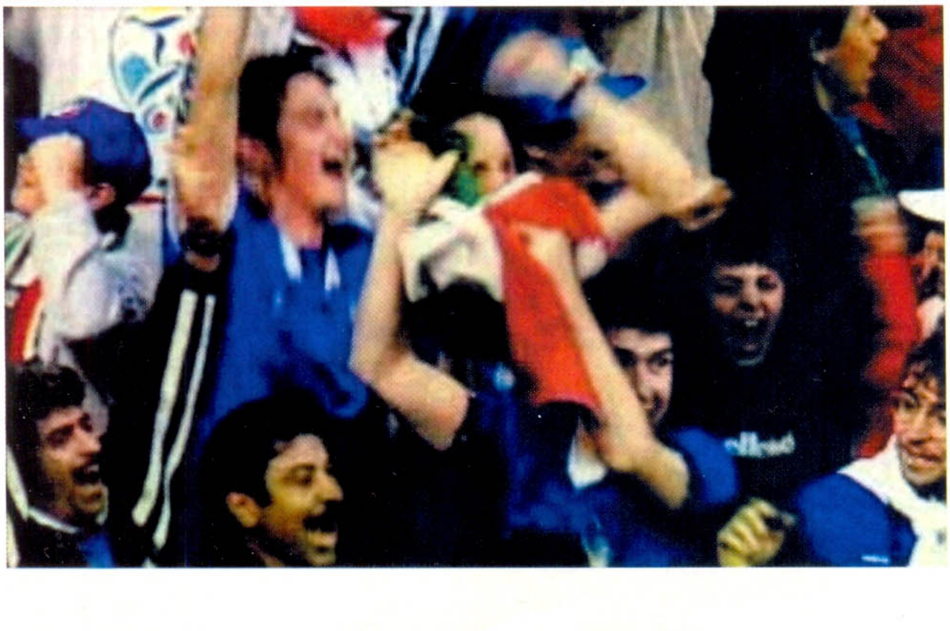


motiv că este identic cu cel din Fifa 2000. Modul de control este de asemenea la fel, nici o comandă nouă nu și-a făcut apariția, deși acest lucru ar fi fost benefic.

La capitolul sunete, de asemenea nimic nou. Există și suportul pentru multiplayer, care nu aduce nici el noutăți ieșite din comun.

Concluzia este una extrem de simplă. După euforia unui turneu final încă proaspăt în inimile noastre, *Euro 2000* se va transforma pe nesimțite în mai vechiul și mult butonatul *Fifa 2000*. Nu trebuie să fim dezamăgiți, deoarece, deși mai avem puțin de așteptat, cei de la **EA Sports** lucrează deja la *Fifa 2001*. Să sperăm că acesta va aduce mai mult.

Dr. Pepper



DATE TEHNICE

Gen:	Simulator fotbal
Producător:	EA Sports
Distribuitor:	Electronic Arts
Ofertant:	Best Computers
Tel: 01-3147698,	Fax: 01-3147699
Sistem recomandat:	Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, Win 95.
Accelerare 3D: Da.	**Multiplayer:** Da.

NOTA LEVEL REVIEW 76

Grafică:	**15/20**	**Feeling:**	**18/20**
Sunet:	**11/15**	**Multiplayer:**	**02/05**
Gameplay:	**23/30**	**Impresie:**	**07/10**



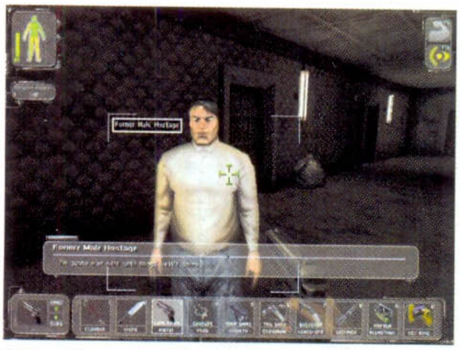
Se lasă cu ploaie de gloanțe acolo unde se întâlnește X-Files cu James Bond

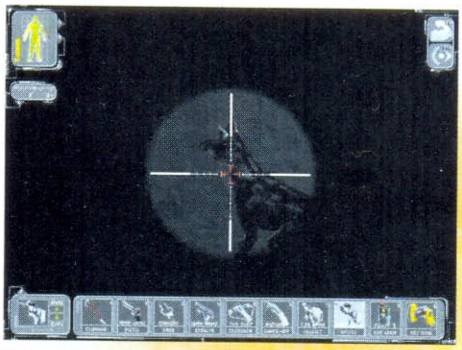
S-a înhăitat **Ion Storm** cu **Eidos**, au pus mână de la mână și și-au pus în minte să scoată pe piață un shooter de calitate și... realist. Ei bine... au reușit pe deplin! Cum? Voi încerca să vă explic CUM, și mai ales DE CE, în următoarele rânduri.

După noi POTOPUL

Câți dintre voi n-ați visat atunci, când erați în sală la cinematograf, și-l vedeați pe James Bond mânuind niște arme de toată invidia, să ajungeți și voi ca el. Producătorii lui *Deus Ex* vă oferă jocul din această perspectivă: voi singuri împotriva unei conspirații mondiale. N-o să stau acum să vă plictisesc cu o poveste și așa destul de ambiguă. Vă voi relata doar ceea ce este cu adevărat important. „Players do, NPC's watch" este deviza după care acest joc este conceput. Ce înseamnă asta? Înseamnă că jucătorul va face toate lucrurile „cool" din joc, în timp ce NPC-urile au rolul doar de a-l îndruma, ajuta și, doar uneori, de a lupta alături de jucător (Anna Navarre în Castle Clinton Episode). Nu este deloc „fun" să vezi că un NPC face o chestie pe care tu ar fi trebuit să o faci, de aceea cei de la **ION Storm** ne lasă libertate totală în acest joc.

Este normal că detaliile unui joc ca *Deus EX* (acțiune, caractere, designul sistemului de joc) să se fi schimbat față de ceea ce s-a dorit încă de la început de la acest titlu, dar conceptul a rămas același, jocul urmând aceleași idei de început. Să vedem un pic despre ce este vorba! În primul rând, diferențierea personajului este notabilă, felul în care poți să-i instalezi upgrade-urile (AUGMENTATIONS) ți se va potrivi de minune, indiferent dacă ești un gamer căruia îi place să execute tot ce mișcă sau preferi să te strecori pe lângă inamici. Indiferent ce modalitate de dezvoltare a personajului alegeți, vă garantez că producătorii s-au gândit la toate, astfel că, „augmentările" sunt de fiecare dată mai mult decât suficiente pentru a vă ușura munca: sărituri mai mari, invizibilitate, câmp energetic care acționează ca un scut împotriva proiectilelor sau armelor energetice și multe alte „goodies" pe care nu vi le mai spun, vă las pe voi să le experimentați. Alături de calitățile de GI JOE (arme grele, puști, explozibili), producătorii au introdus și caracteristicile soft (hacking, electronics, lockpicking) care vă vor ajuta enorm în timpul jocului, deci nu uitați să le acordați și lor ceva atenție! Acest titlu nu poate fi împărțit în nivele distincte sau episoade, dar, dacă


Discuție amicală, deocamdată?


Nice doggy!


DURON-ul viitorului



Am I cool or what?

ar fi să-l împart (asta pentru voi ca să nu spuneți că sunt băiat rău), aș crea patru episoade mari, în funcție de apartenența eroului principal la următoarele facțiuni: UNATCO, NSF, Tracer Tong & The Luminous Path și Iluminati. JC Denton (adică jucătorul), va executa misiuni pentru aceste patru organizații (în ordinea menționată mai sus) dar se va confrunta, de fiecare dată, cu o singură putere, nume de cod MJ12, numele real fiind MAJESTIC 12, o organizație teroristă, care, folosindu-se de virusul secolului și de antidot (Ambrosia), încearcă să stăpânească lumea.



Semnătură autohtonă realizată în napalm

Shooter și RPG = rețeta succesului

O caracteristică puternică pe care *Deus EX* se bazează, și care are un impact formidabil asupra gameplay-ului, este acuratețea armelor. La pușca cu lunetă (sniper rifle) veți asista la un adevărat recital de tremurat, care nu ar trebui să fi fost reliefat atât de exagerat, dar câți dintre voi nu s-au



AUGMENTATIONS

CRANIAL:

Aggresive Defense System - împotriva proiectilelor ghidate (rachete)

sau

Spy Drone - te poate ajuta în luptă

ARMS:

Combat Strength - îți crește skill-ul la armele melee (knife, crowbar)

sau

Microfibral Muscle - poți ridica obiecte grele.

LEGS:

Speed Enhance - mărește viteza de alergare

sau

Run Silent - poți alerga mai silențios

OPTICS:

Targeting - îți va da informații detaliate despre țintă

sau

Vision Enhance - la ultimul nivel poți vedea telescopic la distanță

SUBDERMAL:

1. **Cloak** - vei deveni invizibil pentru soldații inamici

sau

Radar Transparency - inamicii mecanici nu te vor vedea

2. **EMP Shield** - protecție împotriva armelor energetice (Plasma Gun)

sau

Ballistic Protection - protecție sporită împotriva gloanțelor

TORSO:

1. **Aqualung** - mărește capacitatea plămânilor

sau

Environmental Resistance - rezistență sporită la radiații de orice fel

2. **Regeneration** - cred că vorbește de la sine

sau

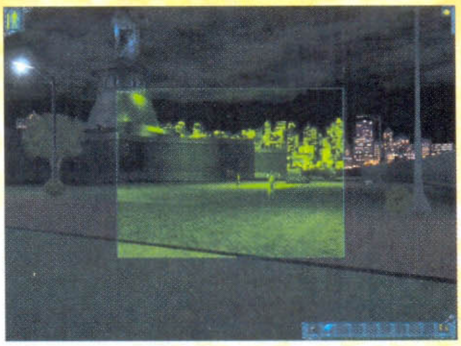
Energy Resistance - rezistență sporită

3. **Synthetic Heart** - îmbunătățește performanțele tuturor implanturilor

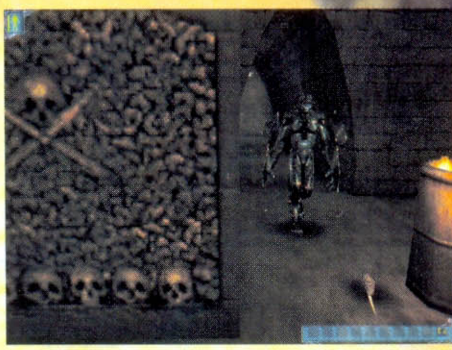
sau

Power Recirculator - micșorează consumul de energie al tuturor implanturilor





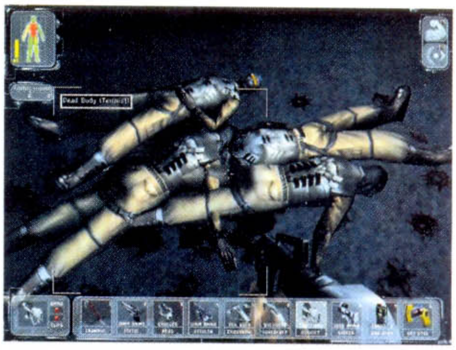
Night vision



Uuu, you're so ugly!


Tragi în ei

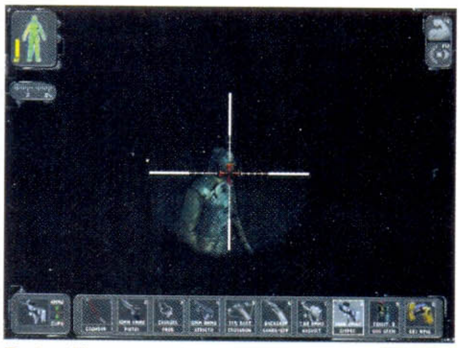

Faci captură


Vii şi-i cauţi de muniţie şi arme

săturat să facă pe sniperii fără să le tremure mâinile şi „calitatea" împuşcăturii să nu fie influenţată de factori externi (respiraţie, vânt). Cei care au făcut armata ştiu despre ce vorbesc, cei care n-aţi făcut-o, credeţi-mă pe cuvânt! Deşi „boala ochirii proaste" (nu vreau să devin tendenţios şi să spun boala celui care ocheşte prost) se poate elimina cu ajutorul armelor cu ghidaj (GEP Gun), acestea necesită un anume timp pentru a se fixa pe ţintă, ceea ce vă va face destul de vulnerabili în acele momente de „aquiring target".

AI-ul este destul de slab, mi s-a întâmplat de multe ori să vin în fugă în spatele unui inamic ca să-l anihilez iar acesta să nu schiţeze nici măcar un gest că s-ar întoarce spre mine, semn că m-a auzit. Soldaţii au o rută de patrulare bine definită, fluieră, discută între ei, şi doar de puţine ori, după ce te-au observat, vor veni spre tine. După ce ieşi din câmpul lor vizual discută că ar fi fost vântul sau umbre, că ochii le joacă feste şi te lasă în pace.

Ca la orice shooter/RPG care se respectă, inventory-ul este foarte mic, de aceea nu vei putea căra în acelaşi timp GEP Gun şi Plasma Rifle (doar dacă vrei să renunţi la toate celelalte arme) lucru pe care-l vei găsi destul de incomod, mai ales că aceste două arme nu se găsesc cu uşurinţă în nivelele din *Deus EX*. Dacă ai găsit o armă şi o laşi, continui misiunea, vei avea neplăcuta surpriză de a nu o mai găsi când te întorci la locaţia respectivă.


Bah, dă masca jos, să văd şi eu pe cine împuşc!

Un semnal de alarmă tras de producătorii *Deus EX* surprinde un aspect al lumii în care trăim şi anume: drogurile. Aici, drogul secolului se numeşte ZYME şi dă o dependenţă formidabilă. Iată un shooter care se vrea, şi reuşeşte într-o mică măsură, să fie educativ.

În camera de la hotelul din Hell's Kitchen veţi găsi... veţi vedea voi ce!

Rezoluţie, engine, interfaţă

Deus EX merge setat până la o rezoluţie maximă de 1280X1024 la o adâncime de culoare de 32 de biţi deşi nu vă recomand acest mod. Obiectele se vor vedea foarte mici iar tendinţa generală va fi aceea de a rata multe hint-uri în joc, esenţiale de altfel pentru a câştiga CÂT MAI MULTE XP (experience points). Engine-ul folosit este cel de Unreal, îmbunătăţit pe ici pe acolo. Cine spunea că *Unreal*-ul nu va mai vedea lumina zilei? Poate că el în sine nu a mai apărut pe piaţă (fără să socotim *Unreal Tournament*), dar engine-ul de *Unreal* este primul candidat când o echipă se apucă să creeze un shooter, şi mai şi vrea să aibă succes produsul său. Rămâne de văzut ce concurenţă va reuşi să-i facă engine-ul LithTech (folosit în *Kiss: Psycho Circus*). Interfaţa HI-TECH (gen *System Shock 2*) este foarte bine realizată, puteţi folosi shortcut-uri pentru a o activa. De mult timp n-am mai jucat un joc care să-mi aducă aminte, câtuşi de puţin, de jocul meu preferat: *System Shock 2!*



The end... they say...

Un lucru inedit în acest joc este sfârşitul care se împarte în trei părţi distincte: poţi stăpâni lumea împreună cu Iluminati, poţi distruge tot (vei muri şi tu ca un erou) sau poţi deveni stăpânul absolut al lumii prin combinarea ta cu AI-ul care monitoriza comunicaţiile globale. Eu am ales ultima variantă: eu şi cu calculatorul meu, aşa cum îi şade bine unui gamer (nu este obligatoriu ca voi să faceţi acelaşi lucru). După ce am jucat, şi terminat, acest titlu, pot spune că *Deus EX* se reduce în mare parte la gestionarea eficientă a inventory-ului, a muniţiei, exploatarea punctelor vulnerabile ale adversarilor şi, cel mai important, explorarea fiecărui colţişor din joc (cu XP-urile obţinute îţi vei „rafina" calităţile). De data asta producătorul, **Ion Storm**, a dat lovitura. Poate că va recupera din pierderile produse de *Daikatana*!

K'shu

DATE TEHNICE

Gen:	Shooter/RPG
Producător:	ION Storm
Distribuitor:	EIDOS Interactive
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375,	Fax: 01-33306351
Sistem recomandat:	Pentium 350 MHz,
64 MB RAM, DirectX	7.0, Win 95.
Accelerare 3D:	Da.
Multiplayer:	Nu

NOTA LEVEL REVIEW 94

Grafică:	**19/20**	**Feeling:**	**19/20**
Sunet:	**14/15**	**Storyline:**	**04/05**
Gameplay:	**28/30**	**Impresie:**	**10/10**



Icewind Dale

Frig + Gheață = MOARTE. Morala: Nu te pune cu zeița gheții. Doar dacă eşti hotărât să duci această luptă până la capăt!

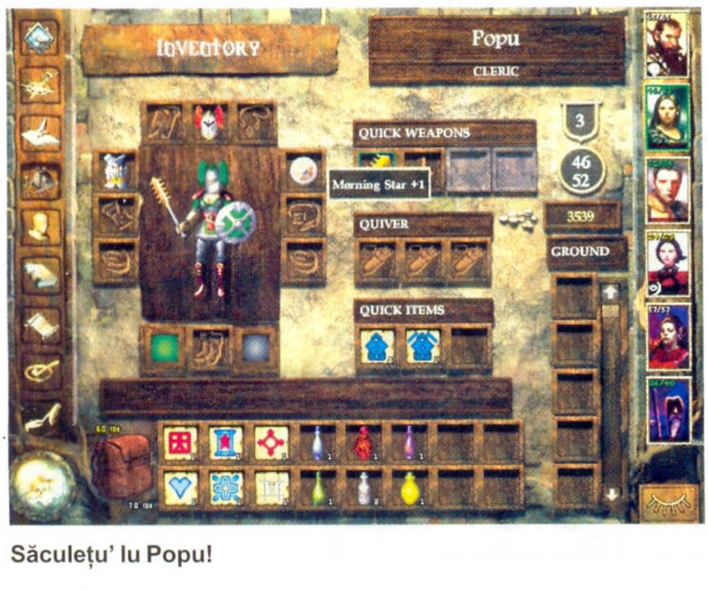
Produs de **Black Isle Studios** (de cine altcineva?), conceput cu un engine modern, BioWare Infinity Engine, și urmând, ca și frații lui mai mari (*Baldur's Gate* și *Planescape Torment*), regulile AD&D generația a doua, nu se putea ca *Icewind Dale* să nu devină un hit!

Chemarea aventurii

Și se făcea că era iarnă... dar nu cred că asta vă interesează cel mai mult, ci elementele care fac acest titlu mai deosebit de celelalte asemănătoare: *Baldur's Gate*. Acele mici chestii care ne-ar face să-l punem în topul jocurilor preferate.

Icewind Dale a împrumutat foarte mult de la *Baldur's Gate* (pe lângă engine): modulul de creare a personajelor, gameplay-ul în general, ceea ce face din acest titlu să fie mai mult o continuare la *Tales of the Sword Coast* decât un joc de sine stătător. Interfața nu este foarte diferită de cea din *BG*, dar este sensibil îmbunătățită. Același lucru îl pot spune și despre aspectul grafic care a scăpat de obsesia bug-urilor omniprezente în *BG*. Jocul oferă același sistem de luptă real-time, dar cu posibilitatea de a pune pauză în timpul luptei (și de a da noi ordine personajelor), indiferent în ce ecran se află jucătorul. Îmi aduc aminte ce enervant era în *Baldur's Gate* când puneam pauză și vrând să schimb un obiect din inventory mă trezeam că personajul tocmai a murit, aceasta din cauză că singurul ecran în care pauza funcționa era în ecranul de joc! Aceasta este doar o mică îmbunătățire care aduce un plus enorm la capitolul jucabilitate. Deși sistemul de luptă descris mai sus nu este un lucru nou (pentru cei care au jucat *BG*), totuși, este un sistem cu totul inedit pentru cei care nu sunt familiarizați cu acest gen.

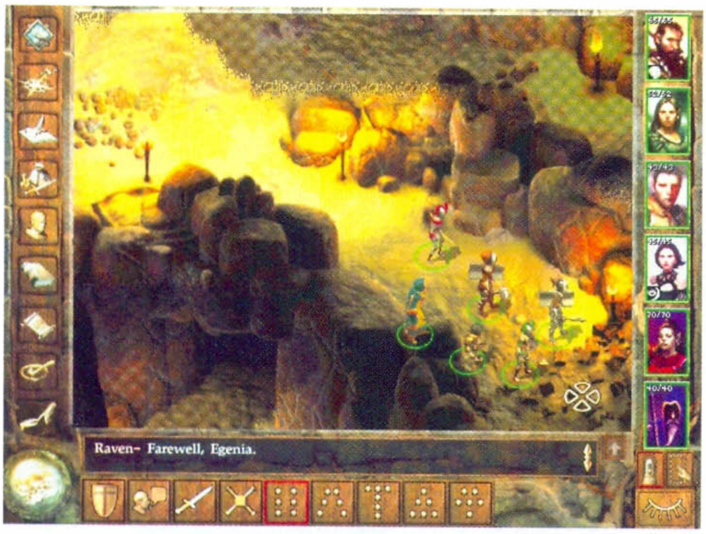
În acest nou „episod" nu veți mai cu-



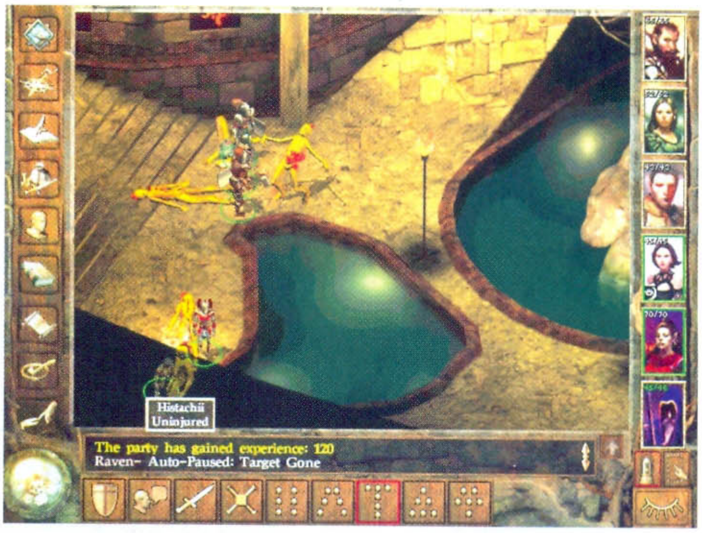
Săculețu' lu Popu!



Healing - un aspect care îți ocupă 50% din timpul alocat jocului.



Pornim la drum cu voioşie



Alo! Domnu'! Să vă țin de mână să nu cădeți?

treiera Sword Coast, ci aventurile vă vor purta paşii prin regiunea nordică a Faerun-ului, şi anume în munții Spine of the World. Forgotten Realms este, fără doar şi poate, universul preferat al celor de la **Black Isle** când este vorba de a crea un joc localizat adânc în universul AD&D. Ideea de bază este aceea că grupul vostru de aventurieri va trebui să afle misterul din spatele răcirii climei, punând cap la cap bucățile de informații oferite în schimbul anumitor „servicii" (pe care grupul tău trebuie să le facă pentru a obține respectivele informații). Serviciile sunt diferite, de la asasinarea unui inamic, căutarea unei pietre magice (Heartstone), până la găsirea a patru bucăți dintr-un aşa numit Astrolabe (o maşină magică, ce-i ajuta pe elfi să studieze astrele).

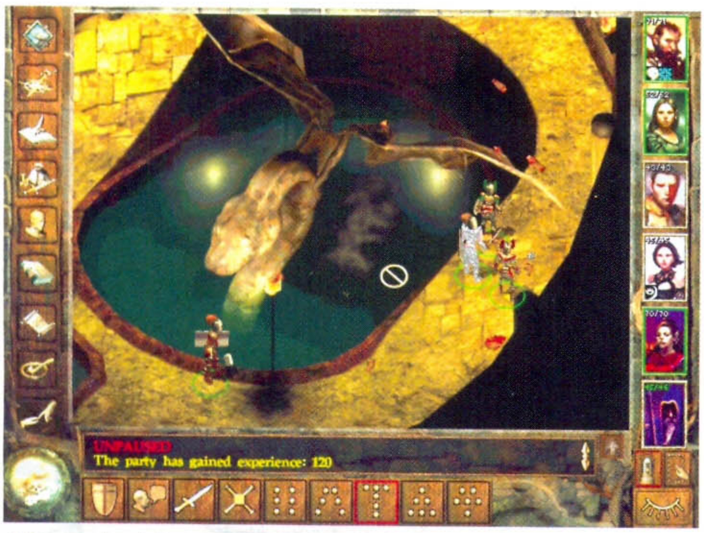
ICE ...

Fiecare membru al grupului are un rol bine definit încă de la începutul jocului unde veți putea să vă alcătuiți party-ul aşa cum doriți. Veți avea şi destui bani pentru a vă echipa fiecare personaj cu câte o armă şi armură. Se pot crea şi mai puțin de 6 caractere, ceea ce înseamnă că fiecare va primi mai multe puncte de experiență, dar un grup de 6, care are în componență: un mag, un preot, doi fighteri, un hoț şi un arcaş, este alegerea de mijloc, care vă va face viața mai uşoară în *Icewind Dale*. Vă asigur că fiecare personaj are rolul lui bine determinat, altfel ce v-ați face dacă n-ați avea un hoț care să detecteze capcanele ascunse, să vă deschidă uşile şi cuferele încuiate, sau dacă n-ați avea un arcaş (sau doi, pentru că şi hoțul poate trage cu arcul) care să „tulbure" concentrarea magilor inamici (ca ei să nu mai poată face vrăji). În acest joc fiecare dintre caractere poate acumula un maxim de puncte de experiență care a fost ridicat de la un milion la modesta sumă de 1800000 XP. Se pare că limita era prea mică pentru maniaci! Fiecare personaj are un aliniament care poate varia între bine şi rău. Pentru cei care sunteți mai răi de felul vostru vă sfătuiesc, totuşi, să nu creați tot party-ul cu personaje „evil" pentru că jocul va deveni surprinzător de greu, de vreme ce majoritatea NPC-urilor sunt de aliniament „good". Un party balansat (cu caractere good şi evil) vă va oferi mai toate evenimentele din joc, oricum evenimentele majore se vor întâmpla indiferent de natura personajului ales.

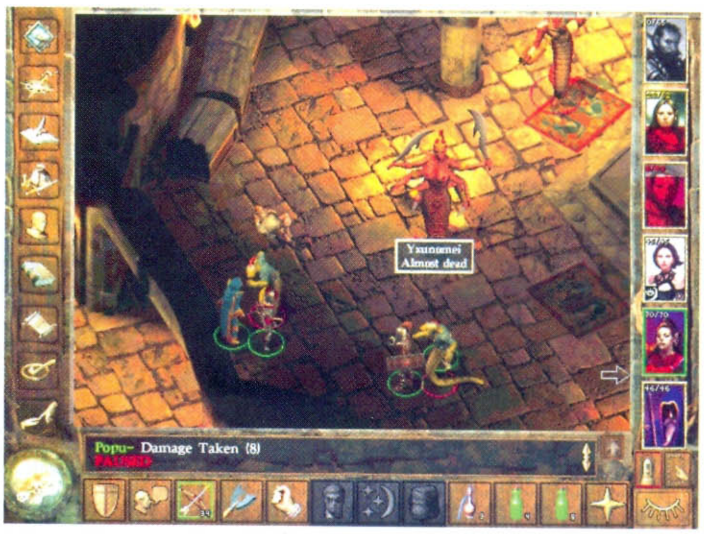
Pe măsură ce veți înainta în „miezul problemei", veți întâlni monştri tot mai puternici, cu tot mai multe rezistențe naturale la magie sau arme, deci va deveni tot mai greu să-i învingeți. Bineînțeles că şi recompensele (obiectele pe care le găseşti asupra cadavrului lor) sunt pe măsură, obiecte magice puternice, scroll-uri de nivel ridicat (pentru mag), bani şi o mulțime de poțiuni care mai de care mai interesante, alterând abilitățile fiecărui membru al party-ului tău.

... WIND...

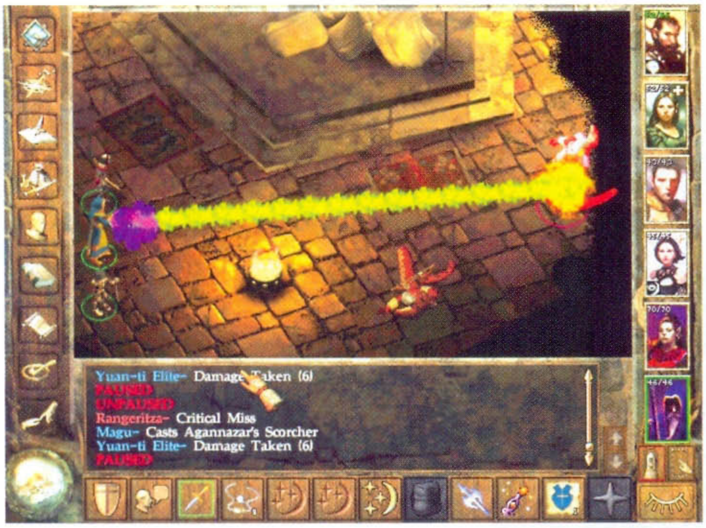
Ar trebui spus că *Icewind Dale* este orientat mai mult pe partea de luptă. Nu are nici pe departe nişte dialoguri atât de elaborate ca la *Planescape Torment*. Dar ar fi o răutate din partea mea să spun că



Şi tu ce te sîsîi aşe la mine, ha?



Mama tuturor relelor (sau ielelor)



Light that bastard!



Harta unuia din multele „dungeonuri" din Icewind Dale

povestea este doar preludiul la luptă, ba din contră găsesc că storyline-ul adoptat este unul interesant, bine legat şi uşor de urmărit.

Nu vă speriaţi, dragi RPG-işti de şcoală veche! Bine-nţeles că n-au fost uitate quest-urile (care fac din acest RPG un clasic), crearea personajelor după dorinţa fiecărui jucător, dezvoltarea abilităţilor personajelor de a mânui mai bine anumite arme prin alocarea de puncte (proeficiencies) la arme. Sistemul de experienţă a rămas acelaşi ca în *BG* (se pare că sistemul global de XP din *Planescape* a avut un feedback negativ din partea gamerilor!), fiecare dintre personaje primind o cantitate egală de puncte de experienţă (XP) atunci când un monstru cade la „datorie" şi un bonus alocat celui care a făcut cel mai mare damage monstrului. Cu alte cuvinte, dacă pui mâna ai parte, dacă nu, NU! Şi, deoarece este orientat spre partea de luptă, producătorii s-au gândit să ofere posibilitatea ca un caracter de nivel 10 (deoarece, dacă-l veţi juca, şi termina, mai mult ca sigur că veţi avea cel puţin două personaje la acest nivel) să fie demn de acest nivel şi să mânuiască nişte arme-artefact extraordinare. Este normal că aceste arme le veţi obţine în urma unor quest-uri sau lupte de durată mai lungă, dar, vă asigur, că va merita efortul!

şi... DALE (de piatră)

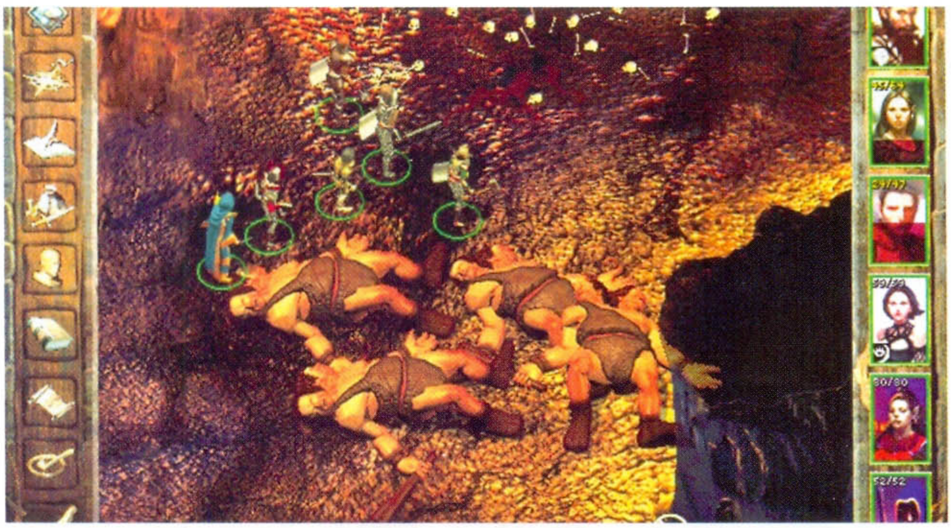
Dacă tot am ajuns la capitolul „mai puţin bune", trebuie să critic în primul rând engine-ul BioWare Infinity care este 2D (suportă doar modul 640x480), nu oferă acurateţea unuia 3D, de aceea anumite obiecte cheie din joc pot fi trecute foarte uşor cu vederea. Un exemplu elocvent ar fi acela că era să nu observ maneta care deschidea uşa spre camera lui Kresselack, deoarece aceasta era poziţionată pe un stâlp şi se vedea doar un capăt al ei.

De asemenea, jucătorul va trebui să fie foarte atent pentru a putea observa nişele şi alte „zone" unde ar putea găsi anumite obiecte „cool". Engine-ul încă mai are vechile probleme de „pathfinding" şi de multe ori vă veţi trezi că vi s-a rătăcit un personaj (din cauza pasajelor înguste), şi dă-i şi caută...! Câteva bug-uri, totuşi, mai există în acest joc, în pofida patch-ului 1.06 apărut pe site-ul Interplay, pe care Black Isle îl laudă ca fiind „soluţia tuturor problemelor voastre".

Fiind mai tot timpul în dungeon-uri întunecate, veţi dori să modificaţi luminozitatea ecranului, de aceea producătorii s-au gândit la acest lucru şi au introdus un „gamma correction" (lucru care nu este nou de altfel), dar atenţie la ochi şi încercaţi, totuşi, să menajaţi monitorul. Oricum, jocul „beneficiază" de o atmosferă cam „întunecată" ceea ce nu face din acest titlu un preferat al monitoarelor şi plăcilor video cam obosite!

Din toată seria RPG-urilor iniţiate de către Interplay (Black Isle Studios) în universul AD&D (Forgotten Realms), pot spune fără cea mai mică urmă de îndoială că acesta este favoritul meu. Dacă nu v-aţi dat seama de ce, vă invit să-l jucaţi şi vă promit că nu veţi regreta!

K'shu



P'ăştia nu ştiu dacă i-am omorât eu sau s-au îmbătat şi sunt la orizontală!

DATE TEHNICE

Gen:	RPG
Producător:	Black Isle Studios
Distribuitor:	Interplay
Ofertant:	Best Computers
Tel: 01-3147698,	Fax: 01-3147699
Sistem recomandat:	Pentium 350 MHz, 32 MB RAM, DirectX 7.0.
Accelerare 3D:	Nu.
Multiplayer:	Nu.

NOTA LEVEL REVIEW 86

Grafică:	**16/20**	**Feeling:**	**18/20**
Sunet:	**13/15**	**Storyline:**	**04/05**
Gameplay:	**26/30**	**Impresie:**	**09/10**



Beetle Buggin'

Mai mult decât un joc dedicat maşinilor Volkswagen, un joc închinat distracţiei copioase.

Deşi este încadrat la categoria simulatoare auto, titlul celor de la **Xpiral** nu are nimic în comun cu marile creaţii ale genului, cum ar fi *NFS Porsche Unleashed*, în sensul că nu încearcă să reproducă fidel comportamentul maşinii în funcţie de anumiţi parametri. Din contră, datorită faptului că producătorii au pus accentul pe umor, chiar şi aspectul comportamentului a fost modificat, chiar exagerat în unele situaţii, pentru a obţine un rezultat cât mai haios, care să descreţească frunţile gamerilor în momentele de relaxare. Lucru care le-a reuşit celor de la **Xpiral** şi, în concluzie, iată că *South Park Rally* reuşeşte să întemeieze o familie împreună cu *Beetle Buggin*, familie care, cred eu, se bucură de ceva succes în rândurile jucătorilor de pretutindeni.

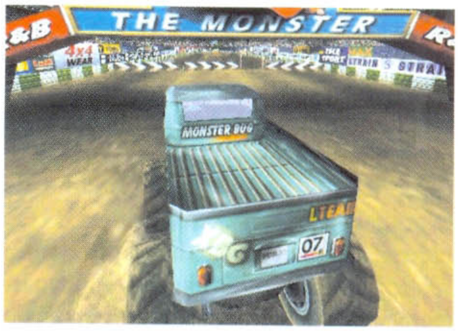
La volan!

Modalităţile de joc din *Beetle Buggin* sunt numeroase, lucru care constituie un mare plus pentru joc. De la sărituri, monster truck, cros, curse de buggy pe nişte plaje însorite şi până la viteză pe trasee asfaltate 100% (nu ca la noi în ţară), şi chiar şi runde de bonus, care vor fi adevărate încercări pentru maeştrii volanului, toate au un lucru în comun: marca Volkswagen. Chiar şi vedeta familiei, noul Beetle va fi prezent în jocul celor de la **Xpiral**.

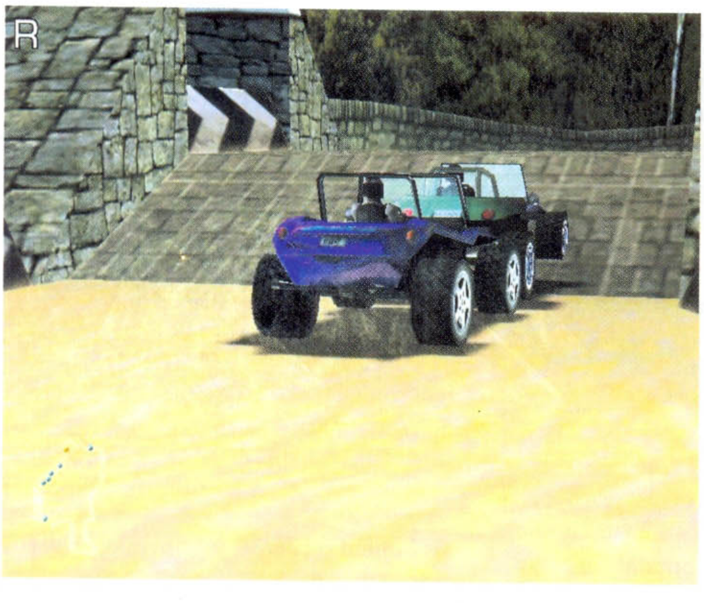
Pe lângă single player, care cuprinde quick race sau campionat, sau multiplayer, avem la dispoziţie Beetle Challenge, care este o îmbinare între toate genurile de mai sus, în care intrăm cu o sumă de bani pe care va trebui să o mărim, pentru a cumpăra maşini mai performante, cu care să accedem la nivelele superioare. Rundele de bonus cuprind o cursă contra cronometru, o întrecere de microbuze, o întrecere unu la unu de buggy-uri, şi un cros cu obstacole, lucruri destul de greu de realizat, ţinând cont de faptul că nu mai putem alege noi maşina cu care vom concura. Odată terminat acest challenge, care cuprinde patru nivele de dificultate, putem accesa World Beetle Cup, o competiţie pentru cei mai tari.

Adversarii

Să ne ocupăm puţin de aspectele mai tehnice ale jocului. În primul rând trebuie spus că AI-ul celorlalţi participanţi la curse

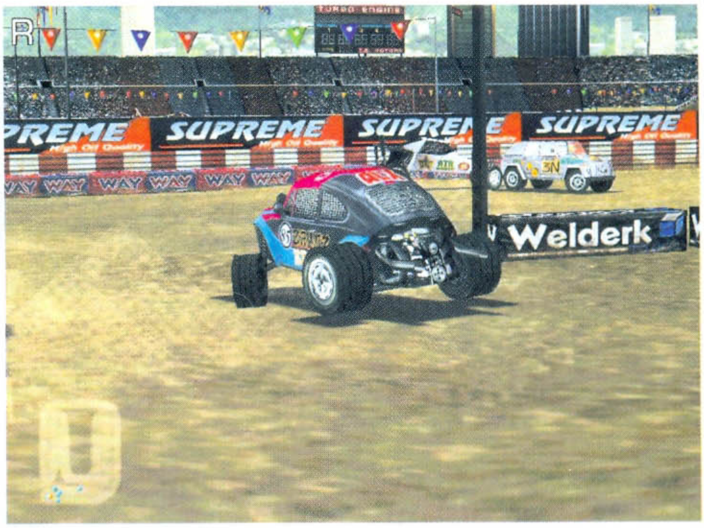


este destul de bătăios. Vă recomand să fiţi foarte prudenţi în momentul în care vă angajaţi în depăşirea unui astfel de concurent, deoarece, pur şi simplu, văd negru în faţa ochilor şi vor face tot ce este posibil pentru a vă împiedica să vă efectuaţi manevra. Fie se bagă în faţă, fie lovesc în momentul în care rulează paralel cu noi şi rezultatul este ceva ca în filmele cu gangsteri. Mai spectaculos este când lovesc din spate şi încearcă să-ţi întoarcă maşina, sau,







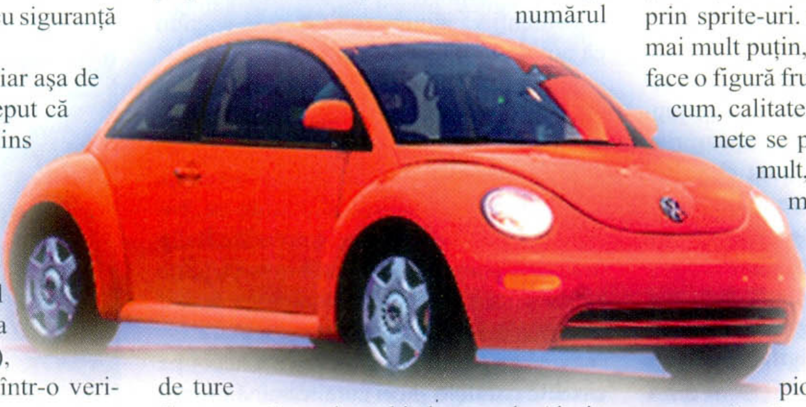


culmea nesimțirii, te strâng la perete și te țin acolo până rămâi ultimul. Manevra respectivă poate fi realizată și în valurile mării sau oceanului, iar efectul este similar.

Chiar dacă am spus că mașina nu are un comportament real, sau nici măcar apropiat de realitate, cei de la **Xpiral** au respectat manevrabilitatea mașinii la contactul cu diferite suprafețe. Astfel, într-o cursă de viteză, odată ce am ieșit de pe asfalt, pe iarbă sau pe nisip, dacă nu avem un avans considerabil față de urmăritori, cu siguranță pierdem câteva locuri.

Asta nu ar fi o problemă chiar așa de mare. V-am mai spus eu la început că anumite aspecte au fost dinadins exagerate. Ei bine, era vorba de contactul cu marginile drumului. Și cum diferitele piste sunt presărate și cu ceva tuneluri, o atingere de un perete lateral al unui astfel de tunel, la o viteza apreciabilă (să zicem 120 km/h), va transforma mașina noastră într-o veritabila minge de ping-pong, care va merge din perete în perete. Lucru care, arată foarte bine văzut din spate, adică într-o partidă multiplayer, și care îți va oferi ocazia să râzi de prieteni sau de vecinii de rețea.

Și dacă am ajuns și la multiplayer, trebuie spus că, din perspectiva mea, este punctul forte al jocului. Distracția este garantată. Asta și datorită numeroaselor trucuri la care se poate apela pe parcursul unei curse. Spre exemplu, la noi în redacție este la mare modă împingerea adversarului în apă, manevră la care specialistul numărul unu este Wild Snake, iar victima numărul unu Mike. Singurul neajuns al multiplayer-ului ar fi imposibilitatea de a alege numărul



de ture dintr-o cursă, sau de a schimba traseele. Alegi o competiție (care poate consta în mai multe genuri de curse) și... go! Singura opțiune pe care o ai este aceea de a repeta competiția respectivă, de maxim trei ori.

Aspectul

Din punct de vedere grafic, jocul se prezintă binișor să zicem. Deși mașinile arată bine, locurile în care se desfășoară cursele, de asemenea (pe plajă putem vedea chiar valurile care înaintează și se retrag de pe nisip), producătorii s-au înecat ca țiganul la mal. Astfel că unele componente ale mașinii sau ale mediului înconjurător (volan, motoare, public) sunt reprezentate prin sprite-uri. Cred că dacă ar fi muncit mai mult puțin, cei de la **Xpiral** ar fi putut face o figură frumoasă la acest capitol. Oricum, calitatea este mulțumitoare. La sunete se pare că au muncit ceva mai mult, și rezultatul se vede. Un zgomot de motoare parcă înregistrat la capota unei astfel de mașini, dublat de o muzică a epocii în care „broscuțele" și van-urile VW erau la mare modă printre hippies (hipioți), se îmbină într-un sound simplu, dar eficient, care reușește să întregească fericit atmosfera din joc.

Concluzia e simplă! Broscari sau nebroscari, dați-vă cu broasca în *Beetle Buggin*, că nu veți regreta! Oac?

Dr. Pepper



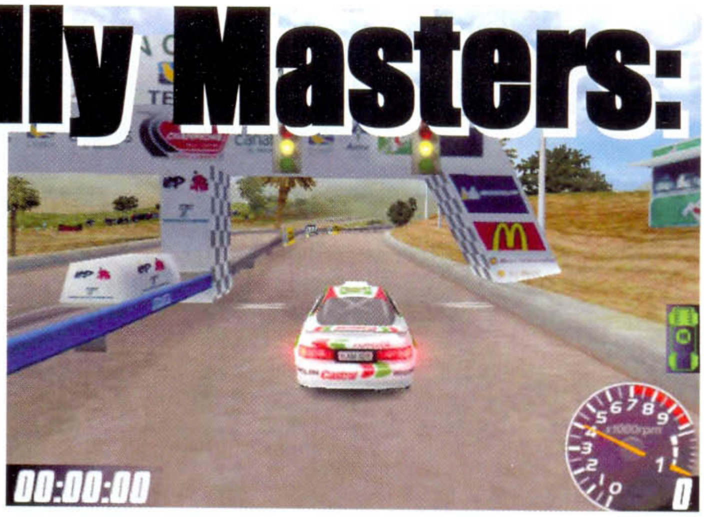
DATE TEHNICE

Gen:	Simulator auto
Producător:	Xpiral
Distribuitor:	Infogrames
Ofertant:	Best Computers
Tel: 01-3147698,	Fax: 01-3147699
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375,	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	Pentium II 233 MHz,
64 MB RAM, Win 95.	**Accelerare 3D:** Da.

NOTA LEVEL REVIEW 76

Grafică: 13/20	**Feeling: 14/20**
Sunet: 14/15	**Multiplayer: 04/05**
Gameplay: 24/30	**Impresie: 07/10**

Michelin Rally Masters: Race of Champions



Iată că a venit şi vremea noastră, a raliştilor...

După numeroasele ore pe care le-am petrecut în faţa televizorului urmărind etapă după etapă din Campionatul Mondial de Raliu şi după numeroasele curse locale la care am asistat, iată că am ajuns să pot să alerg cu cele mai tari maşini de raliu ale momentului. Pentru unii, acest lucru poate părea banal, dar vă asigur că nu este, iar cei care împărtăşesc această pasiune pentru tot ceea ce este legat de maşini sunt sigur că mă înţeleg.

Nu este adevărat! Acestea au fost primele cuvinte pe care le-am rostit când am jucat pentru prima oară *Rally Masters*. De ce? E foarte clar. Pur şi simplu nu mă aşteptam la un simulator de raliu atât de reuşit, fapt pentru care am fost plăcut surprins şi mai mult ca sigur că nu sunt singurul. Probabil că foarte mulţi dintre voi aşteptau acest moment, adică apariţia unui astfel de simulator care să satisfacă exigenţele unor mari cunoscători ai acestui sport cu motor. Dar mai bine să vă povestesc câte ceva despre acest joc al celor de la **Digital Illusions.**

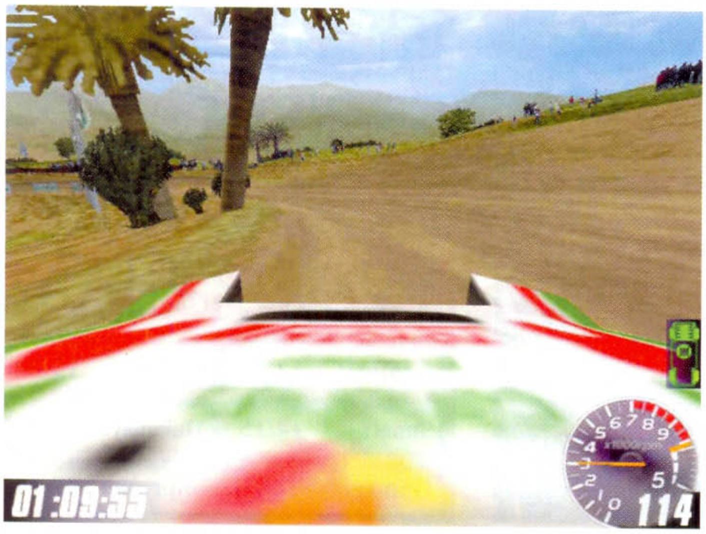
Când, unde şi cum?

Race of Champions - după ce vom opta pentru această modalitate de joc, va trebui să ne alegem un nume de concurs. Din păcate, în acest caz nu avem prea multe opţiuni în ceea ce priveşte setarea maşinii cu excepţia cutiei de viteze care poate fi automată sau manuală. După aceea vom intra direct în sferturile de finală unde vom concura pentru titlu împreună cu alţi şapte piloţi. Pentru fiecare cursă vom primi o maşină aleasă de calculator. Pentru a ajunge campioni va trebui să ne învingem adversarii de două ori, regula de bază fiind două din trei. După fiecare întrecere, cei care şi-au învins de două ori adversarul vor promova în următoarea rundă (adică noi şi... ceilalţi) şi tot aşa până unul dintre concurenţi va ajunge campion. Să sperăm că noi vom fi aceia!

Pentru single player, cei de la **Digital Illusions** ne-au pregătit trei modalităţi de joc: Championship, Single Rally şi Time-Attack. În ceea ce priveşte Championship, acesta este împărţit la rândul lui în trei categorii de concurs. Prima se numeşte Rally Master Championship şi este în mare parte asemănător cu Race of Champions despre care v-am vorbit mai devreme. Asta înseamnă că piloţii vor concura cot la cot pe circuite paralele şi cel care termină primul este declarat învingător. Cursele au loc pe teritoriul a şase ţări: Italia, Suedia, Indonezia, Statele Unite ale Americii, Anglia şi Insulele Canare. Există trei clase de concurs: Formula 2, WRC şi Legend. La început nu putem opta decât pentru Formula 2, însă, după ce vom reuşi să câştigăm în această clasă, şi celelalte categorii vor deveni accesibile. Maşinile cu care vom concura sunt alese tot de calculator însă după anumite reguli. Astfel că în sferturile de finală vom conduce o maşină de clasă 1, în semi-finale o maşină de clasă 2, iar în finală vom concura pe o maşină de clasă 3. Cea de-a doua categorie de concurs, Rally Master Challenge Cup, are loc pe nişte circuite circulare şi constă în cinci etape ţinute pe teritoriul a cinci ţări. La fel ca la Rally



Master Championship vor exista cele trei clase de concurs dintre care doar una este accesibilă şi anume Formula 2. Regulile sunt aceleaşi, adică intrăm în concurs direct în sferturi şi va trebui să câştigăm două din trei pentru a ne croi drumul către finală. Cea de-a treia şi ultima categorie de con-





curs numită Rally Master Trophy constă din şase până la zece curse de raliu ţinute în cinci ţări. Cei care vor reuşi să obţină timpii cei mai buni la sfârşitul curselor dintr-o anumită ţară vor fi recompensaţi cu cele mai multe puncte. Având în vedere că vom concura contra-cronometru, înseamnă că există o singură maşină pe traseu, a noastră, astfel că nu vom avea nici o scuză, cum ar fi: „Mi-a tăiat faţa" sau „Nu m-a lăsat să îl depăşesc". La un anumit moment dat vom putea să ne reparăm maşina, dar asta nu înseamnă că puteţi da cu maşina de toţi pereţii pentru că nu aveţi decât 30 de minute de cheltuială. De data aceasta putem să ne alegem maşina cu care dorim să concurăm. Ba mai mult, putem să „umblăm" la configuraţia maşinii. Asta înseamnă că putem să ne alegem o cutie scurtă sau lungă, suspensii tari sau moi şi cauciucuri pentru diferite suprafeţe de concurs.

În ceea ce priveşte modalităţile de joc Single Rally şi Time Attack aceste două modalităţi de joc ne oferă posibilitatea de a alerga într-o singură cursă sau într-o singură etapă dintr-un campionat mondial. Aici vom putea alege atât maşina cât şi traseul pe care dorim să concurăm. Astfel vom putea cunoaşte maşinile şi traseele înainte de a purcede în a juca un campionat. Bineînţeles că nu putea lipsi suportul multiplayer astfel că *Rally Masters* poate fi jucat de maxim opt gameri.

Să fie oare loc de mai bine?

Când am auzit pentru prima oară de acest joc eram foarte curios de modul în care se vor comporta maşinile. Drept să spun, nu am fost dezamăgit. Am avut parte de un adevărat spectacol care mi-a încântat inimioara de împătimit al vitezei şi implicit al curselor de raliu. Derapaje controlate, scârţâituri de roţi, ciocniri spectaculoase şi multe alte întâmplări care pot avea loc într-o cursă de raliu. Din păcate, nu vom putea face prea multe setări la maşina cu care vom concura. Astfel că nu vom putea umbla decât la suspensii faţă-spate (moi, tari, medii), la cauciucuri (în funcţie de cursa în care urmează să alergăm – zăpadă, asfalt, ploaie), cutie (automată sau manuală). De asemenea, putem opta pentru o cutie de viteze lungă (care ne va oferi posibilitatea de a merge cu o viteză maximă ceva mai mare) sau una scurtă (în acest caz maşina noastră va avea un demaraj mult mai bun însă nu va atinge o viteză foarte mare). Recomandarea mea este de a opta pentru o cutie scurtă şi amortizoare tari în cazul traseelor cu multe viraje şi pentru o cutie lungă şi amortizoare medii pentru traseele de viteză.

Poate că unii dintre voi au pretenţia ca un astfel de joc să aibă o grafică de nota „un'şpe", şi pe bună dreptate. Oricum, nu este cazul să vă faceţi probleme, pentru că *Rally Masters* stă foarte bine la acest capitol, fapt pentru care nu văd de ce ar exista probleme. **Digital Illusions** s-a străduit şi a reuşit să realizeze o grafică excelentă care redă foarte bine atât maşinile cât şi traseele din joc. Aşa că să fie clar pentru toată lumea: *Rally Masters* este un simulator de raliu super, care merită să fie jucat şi care, după părerea mea, va face legea în acest domeniu mult timp de acum încolo. Deci, concluzia nu poate fi decât una singură: *Rally Masters* este un joc de joc!

Wild Snake

Race of Champions

Massimo Biasion -Toyota Corolla WRC
Carlos Sainz -Peugeot 306 Maxi
Didier Auriol -Ford Escort WRC.

Mai concurează: Armin Schwarz, Stig Blomqvist, Colin McRae, Alister McRae.

Rally Masters Championship, Rally Masters Challenge Cup şi Single Rally

PILOŢI

Formula 2: Alister McRae, Rui Madeira, Neal Bates, Jesus Puras, Andrea Aghini, Gustavo Trelles, Kenneth Eriksson, Kenjiro Shinozuka, Yoshio Fujimoto, Volkan Isik.

WRC: Colin McRae, Carlos Sainz, Francois Delecour, Didier Auriol, Gilles Panizzi, Tommi Makinen, Bruno Thiry, Freddy Loix, Armin Schwarz, Marcus Gronholm, Thomas Radstrom.

Legend: Ari Vatanen, Juha Kankkunen, Bjorn Waldegard, Walter Rohrl, Timo Salonen, Miki Biasion, Hannu Mikkola, Henri Toivonen, Stig Blomqvist.

MAŞINI

Categoria 1: Autocross Buggy, Toyota Rav 4, Peugeot 306 Maxi, Ford Escort Cosworth.

Categoria 2: Toyota Corolla WRC, Ford Escort WRC, Peogeot 306 WRC.

Categoria 3: Audi S1, Peugeot 205 T16, Toyota Celica GT4, Lancia Delta Integrale.

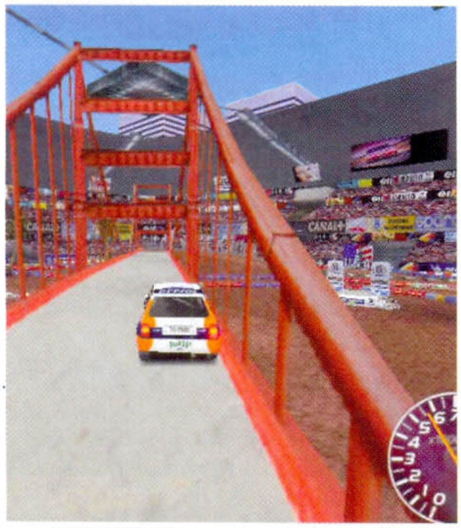
Rally Masters Trophy, Time Attack

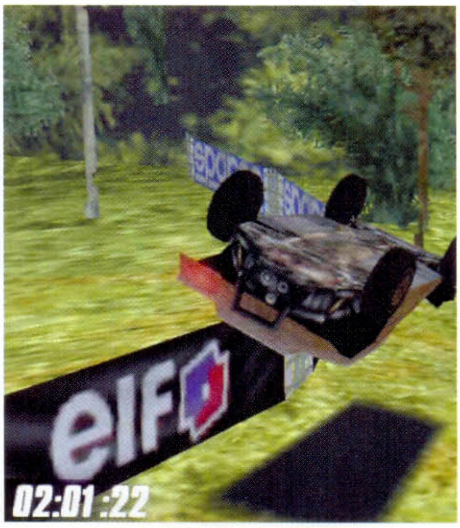
MAŞINI

Formula 2: Peogeot 306 Maxi, Ford Escort Coswrth, Renault Megane Maxi, Skoda Octavia kit car, Citroen Xara kit car, Hyundai Coupe.

WRC: Toyota Corolla WRC, Ford Escort WRC, Peugeot 206 WRC, Skoda Octavia WRC, Mitsubishi Lancer Evo6.

Legend: Audi S1, Peugeot 205 T16, Toyota Celica GT4, Lancia Delta integrale, Lancia 037, Lancia Delta S4, Lancia Stratos.



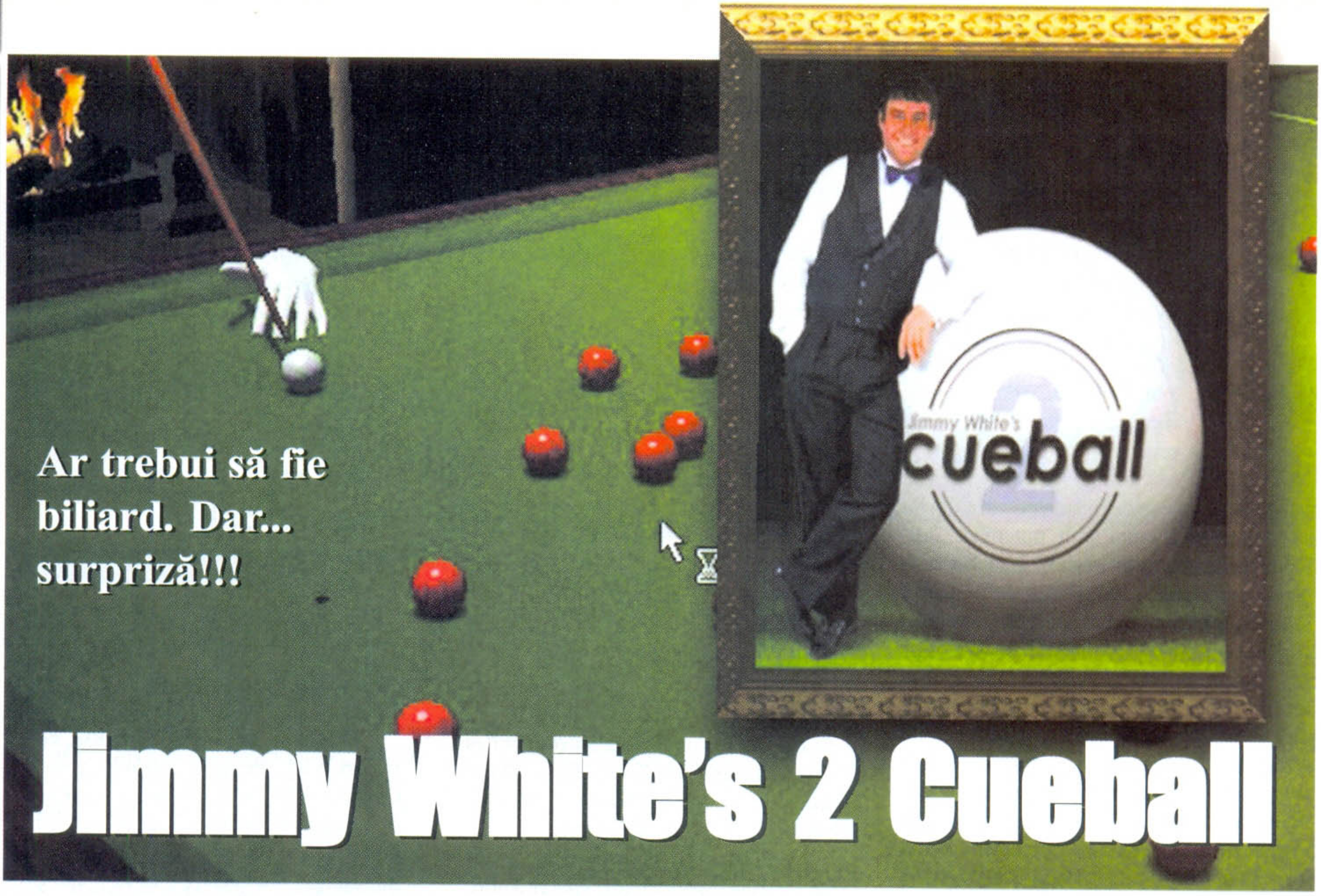


DATE TEHNICE

Gen:	Simulator auto
Producător:	Digital Illusions
Distribuitor:	Infogrames
Ofertant:	Best Computers
Tel: 01-3147698,	Fax: 01-3147699
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375,	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	Pentium 233 MHz,
32 MB RAM, Win 95.	**Accelerare 3D:** Da.

NOTA LEVEL REVIEW 91

Grafică: 17/20	**Feeling: 19/20**
Sunet: 14/15	**Multiplayer: 05/05**
Gameplay: 28/30	**Impresie: 08/10**



Ar trebui să fie biliard. Dar... surpriză!!!

Jimmy White's 2 Cueball

Printre câteva picături de biliard, cei de la **Awesome Developments** au scăpat și câteva gălcți de alte chestii, unele inspirate, unele total în plus, lucruri care mă determină să vă vorbesc mai puțin despre aspectul cu bile al jocului (care între noi fie vorba este destul de similar cu cel din prima producție care a cuprins în titlu numele marelui pooler și cu majoritatea titlurilor aparținând genului în cauză), și să insist mai mult asupra chestiunilor noi pe care jocul le aduce în peisajul simulatoarelor de dat cu bățul în bilă. Să let's begin!

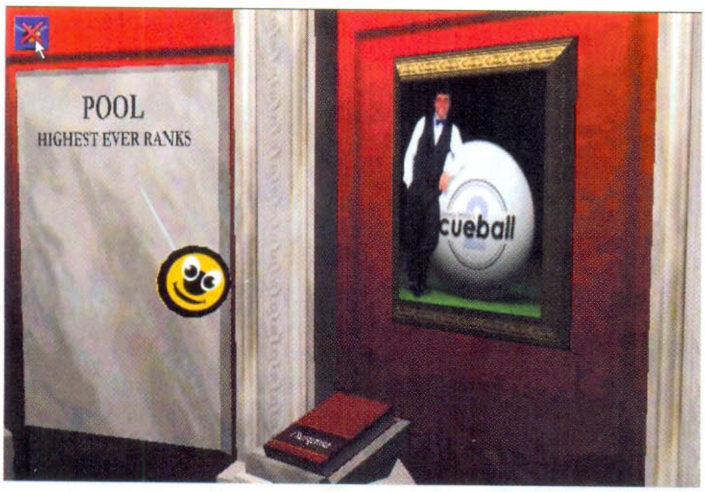
Jimmy's place

Ceea ce mi-a plăcut încă de la început a fost faptul că, vrând să aducă ceva nou, cu totul original, care să rupă gura „biliardarilor" virtuali, producătorii s-au scremut, dar eforturile lor s-au concentrat asupra altor aspecte, și se pare că au uitat că, totuși, avem de-a face cu *Jimmy White's 2 Cueball.*

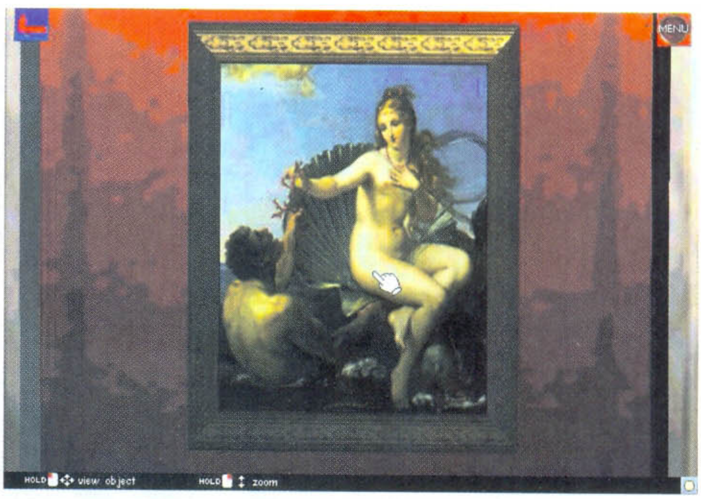
Primul care începe seria elementelor noi și uneori inutile este meniul jocului, care îmbracă forma unei călătorii prin casa marelui Jimmy White. Turul acestui lăcaș poate fi făcut fie ca într-un veritabil first-person shooter, când ne vom mișca singuri după cum „vor mușchii noștri", fie vom vedea totul de sub aripa unei... albine! Ei bine, cred că așa ceva nu v-ați imaginat niciodată. O albină curioasă foc se va plimba prin toate încăperile respectivei construcții, reușind chiar să deschidă ușile (prin puterea minții probabil). Asta nu ar fi nimic, dacă holul locuinței vedetei cu vestuță nu ar fi garnisit cu zeci de tablouri clasice, care ne dau senzația că vizităm un Louvre virtual. Și după un hol lung, pe pereții căruia avem ocazia să admirăm nuduri, portrete de regi și regine și alte cele, ce credeți voi că ne fură privirile în capătul acestui hol. Un perete! Dar nu orice fel de perete, ci unul pe care tronează un ditamai tabloul cu Jimmy, omul cu vestuță (nu cel din melodia de fabricație autohtonă), că doar este proprietarul casei și merita omul o poziție mai aparte. Șeful stă în capul mesei, nu?

După ce ne-am plimbat cu albina, și ne-am uitat la tablouri, trecem la lucruri mai apropiate de ceea ce așteptam. Ajungem în fața a două uși. Pe una dintre ele scrie „pool", pe alta „snooker". Simplu ca „Bună ziua"!

Deși opțiunea first-person (shooter –



Portret de suveran și albină bâzâind



Ați văzut alunița asta?

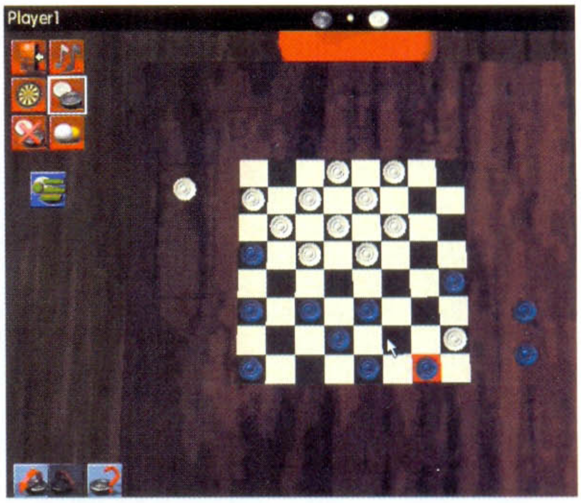


se aude din dreapta mea) a fost păstrată, impresia mea începe să se schimbe. Nu te mai uiți la tablouri, ci te plimbi prin camera respectivă, având posibilitatea de a interacționa cu diverse obiecte. Un soi de combină muzicală, îți va oferi posibilitatea selectării unui fundal sonor adecvat.

Darts

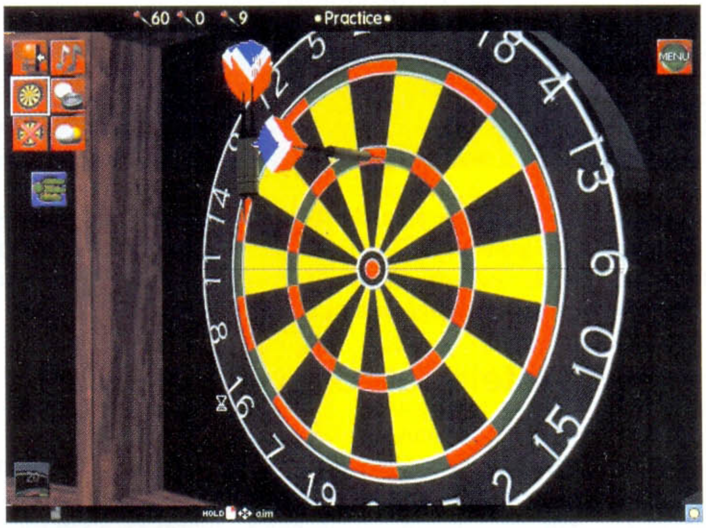
Treaba cu muzica pare de bun augur. Problema este însă alta. Neavând de lucru, cei de la **Awesome Developments** au mai presărat pe pereții celor două camere diverse jocuri care să mai relaxeze jucătorul de biliard obosit după o serie de zeci de partide. Dame, one-arm bandit sunt astfel de producții, care sunt binevenite. Dar lucrurile se complică în momentul în care dăm cu ochii de ținta pentru darts. De ce? Pentru că uităm pur și simplu de biliard. Prima săgeată aruncată (Hai să văd și eu cum e!), a doua (Poate de data asta nimeresc și ținta!) și cinci sferturi de redacție era grămadă la calculatorul meu. Meciuri simple, campionate în trei, febra darts ne-a cuprins imediat pe toți, și nu prea a iertat pe nimeni.

Dar totuși, este simulator de biliard! Credeți-mă că nu mai contează în momentul în care arunci la țintă pentru a obține exact o „triplă de cinci". Acuma rămâne de clarificat cam ce a fost în capul celor de la **Awesome Developments**. Pe de-o parte au realizat ceva care, lucru verificat, are mare priză la public, dar pe de altă parte au ignorat, se pare, aspectul care se voia principal al jocului. Cred eu că soluția ideală ar fi fost schimbarea titlului, dar anumiți factori nu au permis acest lucru.



Alte cele

Să ne ocupăm puțin și de partea de biliard care a suferit ușoare modificări la modalitatea de control. Foarte rar vom mai fi nevoiți să apelăm la tastatură, toate mișcările putând fi făcute acum doar din mouse. În rest, diferențe notabile față de predecesorul său nu vor putea fi observate. Poate doar o îmbunătățire aproape invizibilă a aspectului grafic, în sensul că obiectele din afara mesei de biliard au devenit mai puțin colțuroase.



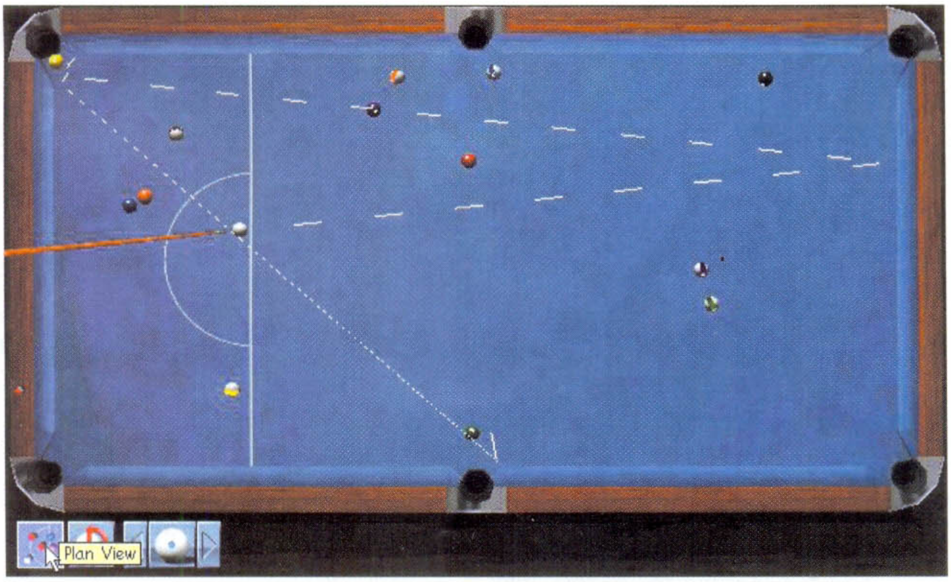
Atracția serii... și nu e biliard!

Însă, am fost uimit să văd că în *Jimmy White's 2 Cueball* producătorii nu s-au mai obosit să realizeze un filmuleț de introducere, lucru care arată clar lipsa acestora de preocupare față de calitatea acestui titlu.

Dintre aspectele pozitive aș putea să amintesc multiplayer-ul, care poate conduce la partide spectaculoase cu prietenii, precum și muzica din joc, care oferă ritmuri și genuri diverse, ce pot satisface preferințele multor gameri.

Mă văd nevoit să vă recomand acest titlu nu pentru simulatorul de biliard din el, care nu iese deloc în evidență în comparație cu alte titluri ale genului, ci pentru partidele de darts care pot fi încinse și care, cu siguranță, vă vor capta atenția.

Dr. Pepper



DATE TEHNICE

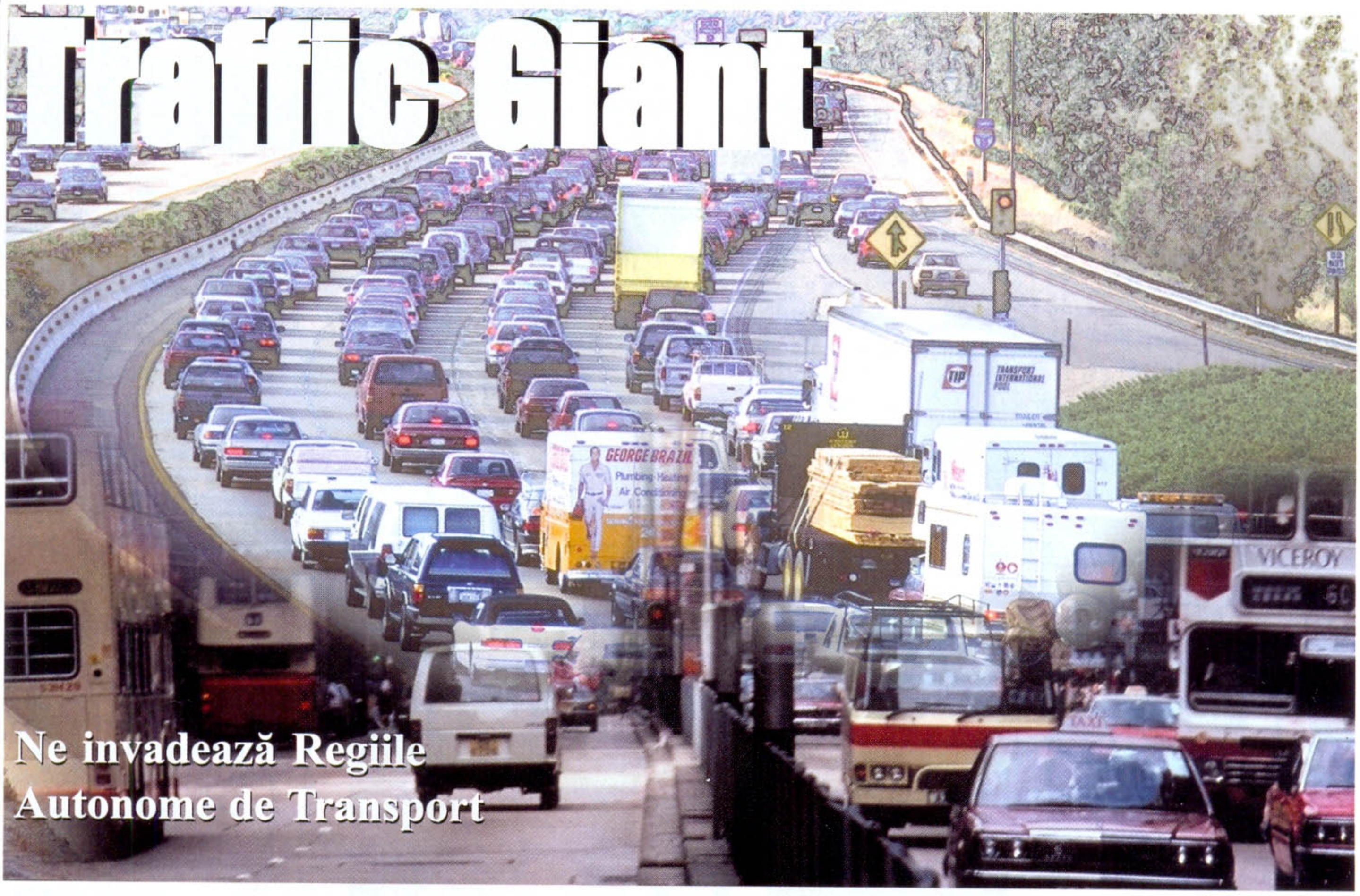
Gen:	Simulator biliard
Producător:	Awesome Developments
Distribuitor:	Virgin Interactive
Ofertant:	Best Computers
Tel: 01-3147698,	Fax: 01-3147699
Sistem recomandat:	Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, Win 95.
Accelerare 3D:	Da.
Multiplayer:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 69

Grafică:	12/20	Feeling:	17/20
Sunet:	11/15	Multiplayer:	03/05
Gameplay:	20/30	Impresie:	06/10

Traffic Giant

Ne invadează Regiile Autonome de Transport



Au trecut vremurile când, la lumina palidă a monitorului în serile lungi de iarnă, distrugeam mouse-ul unui 486 (hi-tech la acea dată) în încercarea disperată de a controla iureşul de autobuze, trenuleţe, vaporaşe şi avioane ale veşnic tânărului *Transport Tycoon*. Ciudat, dar, după *Transport Tycoon*, deşi a avut un succes fantastic, acest gen de jocuri a fost abandonat pur şi simplu, singurul apărut în tot acest interval fiind *Railroad Tycoon II* (**Gathering of Developers**) şi care s-a ocupat exclusiv de locomotive şi garniturile lor.

Firma germană **JoWooD Productions** a găsit propice acest moment pentru a reînvia genul. După ce a eşuat cu *Industry Giant*, joc lansat cu un ceva mai mult de un an în urmă, se pare că experienţa dobândită le-a prins bine. *Traffic Giant* preia ştafeta de la *Industry Giant* şi încearcă din răsputeri să ajungă în topuri.

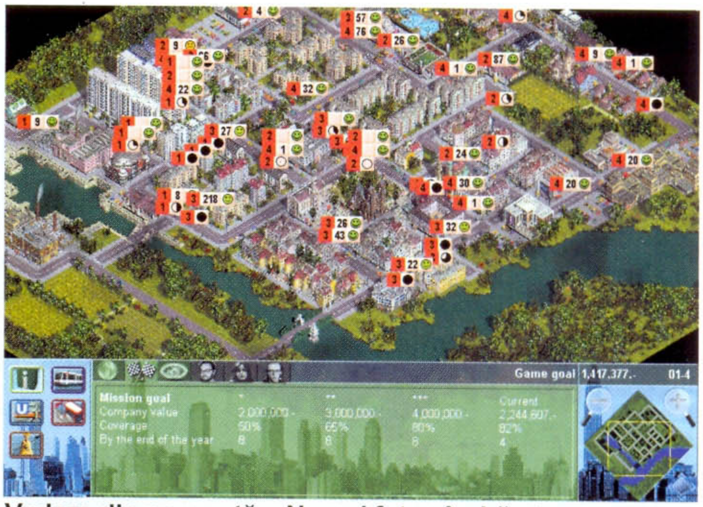
Biletele la control!

Dacă primul joc al seriei *Giant* te strivea sub multitudinea de aspecte industriale pe care să le stăpâneşti, *Traffic Giant* te introduce în lumea sistemelor de transport urbane. Ecuaţia de bază este simplă: trasee plus autobuze plus pasageri fericiţi egal verzişori în cont. Mai multe probleme sunt create de interfaţă, căreia îi lipseşte o calitate de bază: nu prea e intuitivă. Cei care joacă pentru prima dată aşa ceva (şi nu numai) se vor trezi cam năuci în mijlocul străzii cu maşini claxonând din toate direcţiile şi fără să ştie încotro să o apuce. Odată rezolvată această problemă, jocul curge de la sine, te trage după el şi orele trec fără să îţi dai seama. Nu este genul de joc în care să te închizi, încruntat, cu mâna încleştată pe mouse şi simţurile la maxim. Este un joc pentru serile plictisitoare, un joc pentru cei care au avut o zi grea la serviciu sau pe care tocmai i-a lăsat partenerul cu buza umflată.

Într-o eră în care toată lumea îşi stoarce creierii să scoată cele mai trăznite şi perfecte efecte grafice, o eră în care dacă nu ai 3D pierzi din start jumătate din consumatori, **JoWooD Productions** se prezintă cu



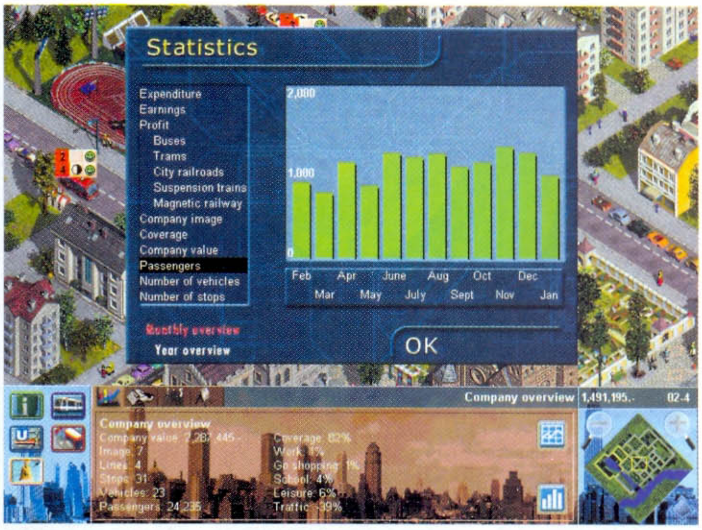
Un centru orăşenesc toropit de căldura verii



Vedere din paraşută... Numai feţe zâmbăreţe... Oare vin alegerile?



Mama lor de gropi! Uite cum îmi pun autobuzele pe butuci!



Statisticile vorbesc numai de bine, dacă știi unde să bagi mita...

vechea perspectivă izometrică, cea cu care ne obișnuisem pe la mijlocul acestui deceniu. Acest lucru a permis realizarea unui engine mai micuț, nepretențios și ieftin și care totuși să suporte aglomerațiile urbane la orele de vârf. Am spus ore de vârf? Greșeala mea... Nu există așa ceva. Nu există zi, nu există noapte... elemente care ar fi trebuit să fie prezente pentru a da un pic de savoare



Copșa mică în variantă virtuală

în plus simulării. În schimb, aglomerație avem din plin, chiar și în orășele mai micuțe și liniștite. Nici nu vreau să vă mai pomenesc ce vă așteaptă în metropole. Orașul este foarte activ, bătrânei cu plasa la coadă la lapte, tineri îndrăgostiți prin parcuri, afaceriști grăbiți, vehicule de toate formele și culorile. Spre bucuria multora, acest lucru nu afectează sub nici o formă viteza jocului chiar și pe sisteme „prăfuite".

Atenție, se închid ușile!

Nu vă speriați, ați scăpat de coșmarul metroului. În schimb pleiada de vehicule aflate la dispoziția ta este constituită din autobuze, tramvaie și trenuri (suspendate sau nu). Să conduci o regie de transport nu este atât de complicat pe cât pare. Studiezi un pic harta, alegi punctele de interes (locuințe, fabrici, magazine, școli, locuri de distracție) și plasezi stațiile. După care începi și desenezi pe hartă traseul circuitului. Iar ultimul pas este acela de a introduce vehiculele pe traseu. Autobuzele, tramvaiele vin și ele într-o gamă diversă de modele ce diferă în principal prin capacitate de transport și prin... atractivitate. Dacă autobuzele vor circula o vreme goale, nu vă impacientați, într-un timp scurt, suficient ca vecina de vizavi să afle de existența rutei, stațiile vor începe să se umple cu pasageri de toate culorile și națiile. Aici intervine, din păcate, una din marile probleme ale jocului, care în combinație cu traficul aglomerat din orașe și timpii mari de așteptare de la intersecții va produce destule dureri de cap. Nu există posibilitatea de a seta un interval de timp între două vehicule ce circulă pe același traseu, fapt ce va duce în timp la dereglări serioase. Practic, toate autobuzele se vor aduna la un moment dat unul în spatele celuilalt. O soluție la această problemă ar fi să scoți și să reintroduci pe traseu mijloacele de transport sau să utilizezi butonul de „stop" (ce va determina vehiculul să aștepte în stație până îi dai din nou drumul). Însă prea multe bătăi de cap, iar atunci când vei avea multe trasee de controlat treaba se împute. Și atunci o să urmărești neputincios cum dispar zâmbetele de pe fețele pasagerilor, fiindcă nimănui nu-i place să aștepte o veșnicie în stație în frig, în ploaie...

Fiecare stație are un butonel în care sunt reprezentate liniile ce trec pe acolo și starea de spirit a pasagerilor. Dacă oamenii sunt supărați vor pleca. Pentru a preîntâmpina astfel de evenimente neplăcute pentru finanțele tale (nu pasageri, nu bani), trebuie să micșorezi pe cât posibil timpii de așteptare și să construiești stații confortabile. Fiindcă oamenii din Traffic Giant sunt foarte comozi, nu se deranjează nici măcar să folosească două linii pentru a ajunge la destinație, trebuie să-i duci direct (la muncă, la școală, la cumpărături sau la distracție). Dar dacă ei sunt perverși, poți fi și tu la rândul tău... Vor trasee, vor condiții.... Să scoată banul din buzunar (ridici și tu prețul biletelor)!

Cele două moduri de joc, Unlimited Game (unde, ca și în *Transport Tycoon*, joci până moare pisica) și Campaign (în care trebuie să-ți construiești o carieră atingând diverse obiective într-un timp definit în diverse orașe) vor garanta câteva ore bune de relaxare.

Nu și-a dorit să spargă topurile, nu și-a dorit să creeze dependențe... Este un joc simplu care poate fi utilizat fără complexe și de bebeluș și de bunicul. Numai să aveți tot timpul abonamentul la voi, că știți cum e cu controlorii ăștia!

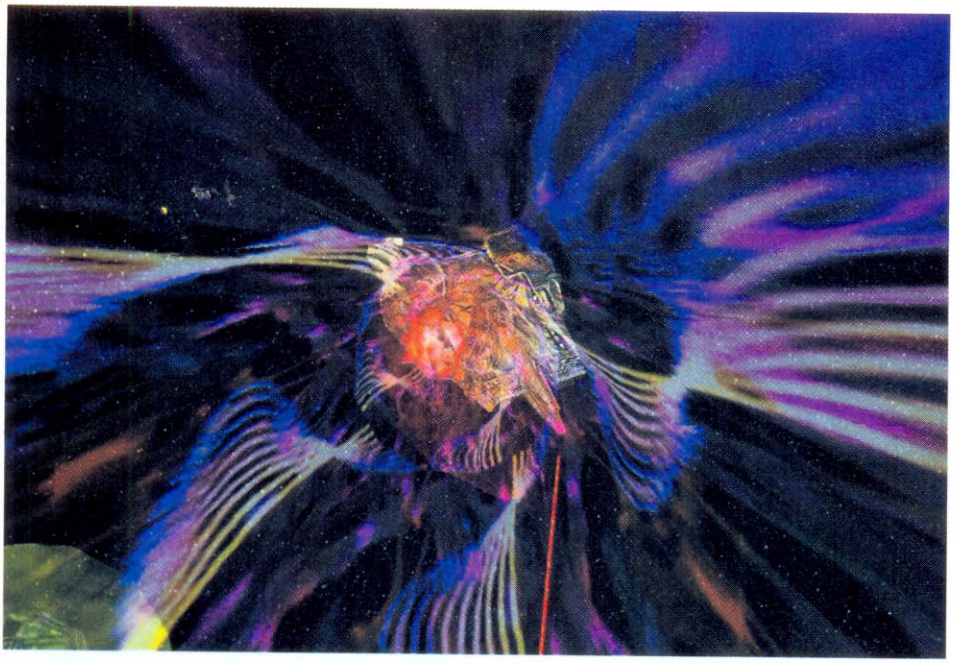
Claude

DATE TEHNICE

Gen:	Simulator economic
Producător:	JoWooD Productions
Distribuitor:	JoWooD Productions
Sistem recomandat:	Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, Win 95.
Accelerare 3D:	Nu.
Multiplayer:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 74

Grafică:	**16/20**	**Feeling:**	**18/20**
Sunet:	**08/15**	**Multiplayer:**	**03/05**
Gameplay:	**22/30**	**Impresie:**	**07/10**



Star Trek: Klingon Academy

James T. Kirk ar fi urlat de durere dac-ar fi văzut cu ce Heavy Disruptors trăgeam în nava lui!

Universul StarTrek se pare că este, încă, o sursă nesecată de bani, iar **Interplay** nu ne-a dezamăgit cu titlurile anterioare, cum ar fi: *Star Trek: Armada, Star Trek: Starfleet Command.* De fapt, cei de la **Interplay**, ca să acopere tot segmentul de piață, au în pregătire *Star Trek: New Worlds,* un RTS care va surclasa *StarCraft*-ul! Vom vedea, dar, până atunci, hai să vedem ce ne rezervă „Academia lu' Klingonu".

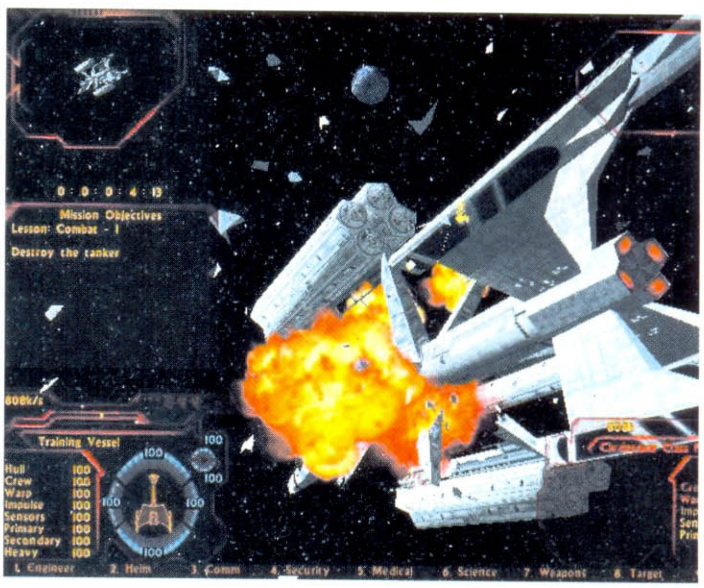
Până acum, fiecare trekkie (care, fără îndoială, are toate titlurile care au o cât de mică legătură cu Star Trek) a visat că, poate, într-o zi îi va fi dat să fie în locul marelui căpitan Jean Luc Picard, măcar prin intermediul unui joc! **Interplay** nu a ținut neapărat să-l dezamăgească pe mai sus menționatul „startrekăr", dar s-au gândit că poate ar prinde bine o schimbare de decor, și au trecut, pentru scurt timp însă, de partea klingonienilor. Și... nu s-au oprit aici! După feedback-ul negativ, al gamerilor din toată lumea, i-au executat în decor și pe creatorii lui *Star Trek Klingon Academy.*

Bune

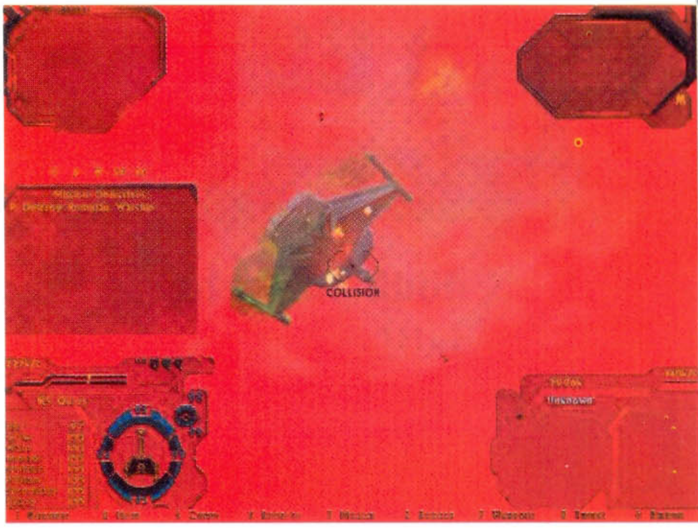
Producătorii au introdus terenuri de luptă variate, astfel că lupta se poate da în diferite condiții: nebuloase, inele planetare, nori de praf, sau chiar și în coroana unei stele (deși nu v-aș recomanda acest loc decât că este foarte „călduros"). În aceste medii, mai mult sau mai puțin ostile, atât nava jucătorului cât și navele adversarilor vor beneficia de anumite avantaje (nondetecție radar) sau vor fi atinse de anumite efecte negative (deteriorarea scuturilor sau căderea lor totală, interferențe în sistemul de ochire, distrugerea treptată a carcasei navei etc.). Oricum, nu trebuie să vă faceți prea multe griji și să stabiliți mai multe strategii pentru că peste 90% din timp vă veți lupta într-un spațiu „curat".

Cum o navă spațială este ceva imens, și jucătorul este doar unul, pentru a simplifica partea de simulare, au fost introduse comenzile vocale: VOS (*verbal order commands*) care sunt un sistem de control asupra tuturor punctelor vitale ale navei: arme, energie, transportoare, medical bay, navigation. Deși au vrut să gândească ceva ingenios, nu prea a ieșit mare lucru din tot acest „super-sistem". Mai tot timpul va trebui să te uiți pe HUD (heads up display) ca să vezi dacă ai dat comanda care trebuia (pentru că s-ar putea să constați cu stupoare că tocmai ți-ai dat scuturile jos, când, de fapt, vroiai să supraîncarci fazerele), asta dacă nu ai învățat ca un papagal majoritatea comenzilor importante, ca nava ta să funcționeze cât de cât la parametrii nominali.









Şi multe rele

Povestea jocului este banală. Jucătorul, cadet Torlek (nici măcar nu poţi să scrii numele tău acolo undeva), a venit la Academie pentru a învăţa virtuţile unui adevărat klingonian şi de a lupta până la moarte pentru imperiu. În timpul instrucţiei, care se întinde pe parcursul a 13 misiuni, vei avea onoarea să execuţi două misiuni secrete pentru Generalul Chang.

Numai bine ai ieşit din Academie că a şi început războiul civil. Aici, jocul atinge punctul culminant (părerea mea) când va trebui să te baţi cu nave klingoniene, cu cloaking device şi phasere foarte puternice. Următoarele 13 misiuni, spune povestea, sunt faptele de glorie ale căpitanului Torlek (că doar era licenţiat, nu?), succesorul generalului Chang la cârma Academiei (vor ei să ne facă să credem). STKA se întinde „maiestuos" pe 6 CD-uri, dar, puteau foarte bine să-l „comprime" pe 2 CD-uri. Briefing-urile sunt monotone, prezentate în acelaşi stil din care nu înţelegi nimic. Nu vezi acolo o hartă cu sistemele planetare unde trebuie să ajungi, nişte schiţe frumoase cu navele pe care trebuie să le vânezi, nimic! Doar pe Christopher Plummer care „debitează" la nesfârşit despre virtuţile klingonianului şi ce trebuie să faci ca să devii „zăbiest". Tot respectul pentru actorul Christopher Plummer, dar, totuşi, este vorba despre un joc, şi despre briefing-uri care trebuie să fie informative, nu să arate frumos. Tot acest „casting" mi-a amintit de *Wing Commander*, dar n-a reuşit să-mi trezească aceleaşi sentiment de uimire mută cu care priveam filmele Commanderului din vremuri demult apuse!

Gunnery Chair este un mod de luptă foarte ingenios, dar destul de prost implementat, deoarece vei putea trage cu armele de pe toate părţile navei (conform „firing arcs") dar nu ai nici un control asupra direcţiei navei şi te poţi trezi că tocmai ai fost „rammed" adică lovit de o navă inamică. Această tehnică de „ramming" pe care am observat că PC-ul o foloseşte foarte des, după ce că este destul de enervantă pentru jucător Şi... arătaţi-mi şi mie pe căpitanul acela nebun care îşi conduce nava pe un curs de coliziune cu nava inamică, în afară de situaţia în care este disperat! Sau creatorii s-au gândit că „ăia" din joc o să fie disperaţi doar la gândul că ai cumpărat jocul, iar când au văzut că-l şi joci, au devenit disperaţi de-a binelea!

În concluzie, AI-ul este destul de slab şi ar mai fi trebuit lucrat la el. Şi... încă un lucru! Nu ştiam că tactica principală de luptă a Federaţiei este să fugă de nava ta, după care să se întoarcă brusc şi să atace frontal. Dar... poate mă înşel. Călătoria între sisteme ţine locul de „auto-pilot", adică nava va fi reparată automat până la un punct maxim. Atunci, ce rost mai are tot supercomplicatul sistem de reparare a tuturor componentelor vitale ale navei? Căci, oricum nu ai timp să te repari în timpul luptei decât dacă te cloak-uieşti! Si dacă te ascunzi, şi-i laşi pe alţii (escortele) să-ţi facă treaba, atunci unde mai este lupta eroică la care tu ai luat parte?

De multe ori nu poţi să avansezi cu un obiectiv secundar necompletat, ceea te va face să reiei misiunea de oricâte ori este nevoie pentru a avea toate obiectivele complete. Parcă îmi plăcea mai mult la *Descent Freespace 2* când, după cinci încercări nereuşite, puteai să treci la următoarea misiune, dacă vroiai!



Partea de simulare, deşi este cât se poate de realistă, este greoaie. În cazul unei ciocniri carcasa navei va fi avariată, direcţia de mers se va schimba şi pentru câteva secunde vei fi în derivă, lucru destul de enervant uneori. Modelul de zbor (flight physics) este foarte bine conceput şi realizat cu o mare fineţe. Bineînţeles că nimeni dintre noi nu ştie cum vor funcţiona şi se vor comporta navele superluminice, dar cei care cred că au cât de cât o idee în această problemă spun că modelul de zbor este foarte bine conceput, deci, îi las pe ei să-şi dea cu părerea în această problemă.

Deoarece fiecare navă are scuturi răspândite pe 6 direcţii, ca să fii eficient va trebui să-ţi poziţionezi nava ca să poţi trage asupra unui singur scut, lucru care este destul de greu uneori deoarece adversarii tăi au o rată de întoarcere care de multe ori o surclasează pe acea a navei tale. Deci, singura soluţie, cu toate armele pe el şi poate dă Domnul să-i străpungi scuturile, căci odată ce ai făcut acest lucru mai este mult până la a distruge nava vrăjmaşă!

qapla'!

K'shu

DATE TEHNICE

Gen:	RPG
Producător:	14° East / Interplay
Distribuitor:	Activision
Sistem recomandat:	Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, DirectX 7.0
Accelerare 3D:	Da.
Multiplayer:	Nu

NOTA LEVEL REVIEW 71

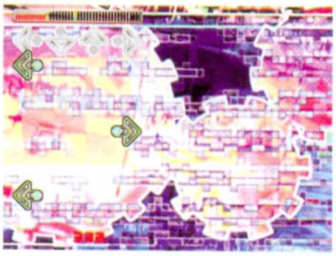
Grafică:	**14/20**	**Feeling:**	**16/20**
Sunet:	**12/15**	**Storyline:**	**03/05**
Gameplay:	**20/30**	**Impresie:**	**06/10**

Dance Dance Revolution 99

Două fire, două paie... haideţi să facem o baie!!!



Cum adică era altfel continuarea? Aaaa... da luaţi Ciuleandra la bătaie! Îmi aduc aminte. Oricum, „haideţi să facem o baie" se potriveşte mai bine cu acţiunea jocului. Cum adică de ce? Foarte simplu, pentru că după două trei partide de dans vom transpira şi vom mirosi urât. Evident că se va impune o baie călduţă, nici prea rece nici prea caldă, dată fiind temperatura caniculară de afară.



1... 2... 3... şi uite aşa am dat peste un joc al cărui titlu ne trimite cu gândul departe, departe pe marile arene de dans unde se „bailează" tot feluri de stiluri, dar al cărui conţinut nu are nici o legătură cu acest sport al ritmului şi al distracţiei. Now... everybody say Heooo... Heoooo, say Hey Hey Hoo... Hey Hey Hoo. Dar mai bine să vă povestesc despre gameplay care, pe lângă faptul că nu există, lipseşte cu desăvârşire. Vorba ceea: Jocul fără gameplay este ca macaraua fără claxon! Ei bine, să ştiţi că cei care vor dori să joace acest aşa-zis simulator de dănţuială vor trebui să stea foarte bine la capitolul reflexe pentru că altfel nu au ce căuta pe acest ring de dans. Lucrurile stau cam în felul următor: de jos în sus vor „curge" săgeţi îndreptate în cele patru direcţii (sus, jos, stânga şi dreapta. Normal, nu?) reprezentând probabil paşii pe care un dansator ar trebui să îi facă pe respectiva melodie, iar noi prin intermediul celor patru săgeţi care ar trebui să existe pe orice tastatură normală ne vom legăna în ritmuri variate încercând să le prindem pe cele care ajung în dreptul altor săgeţi fixe. Cam atât. Restul e...TĂCERE!!!

Rhythm&Snakes

Gen: Hop-şa-şa
Producător: Konami
Distribuitor: Konami
Sistem: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, Win 95 / Win 98

PickUp Express

Un joc de joc cu maşini de maşini!



Probabil că nici unul dintre domniile voastre nu a mai jucat un simulator auto în care se există doar maşini marca Toyota. Tocmai de aceea cei de la **Addgames** s-au gândit să realizeze un astfel de joc în care să avem posibilitatea să conducem aproape toate modelele producătorului japonez. Ideea nu este rea, însă din păcate punerea în practică a acesteia lasă de dorit.

Pentru a înţelege şi voi despre ce este vorba, am să vă spun câteva cuvinte despre acţiunea jocului. Ideea este următoarea: după ce vom face setările de rigoare (nume, personaj, maşină, traseu) vom purcede în căutarea a tot felul de obiecte care vor fi răspândite pe întreaga hartă. De regulă, această hartă este a unui oraş. Obiectele vor consta în pachete de ţigări, pastă de dinţi, ziare, iar cel mai apropiat dintre acestea va fi indicat de o săgeată. Comportamentul maşinii este de-a dreptul şi pur şi simplu execrabil. Mersul cu o maşină din *PickUp Express* seamănă mai degrabă cu un joc foarte reuşit de pinball. M-am lămurit de acest lucru după mai multe încercări supraşerpeşti de a ţine maşina pe stradă şi de a nu da cu ea de toţi pereţii. Evident că nu am reuşit şi sunt supărat de supărat. Poate că voi veţi avea mai mult noroc şi mai multă răbdare. Eu unul am cedat nervos şi a trebuit să stau două săptămâni în spital din cauza operaţiei. Cum adică ce operaţie?!?



Koyota Snake

Gen: Toyotăreală
Producător: Addgames
Distribuitor: Addgames
Sistem: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Win 95

Lula Pinball

Acest joc poate fi jucat doar FĂRĂ acordul părinţilor!!!



Să nu care cumva să credeţi că este vorba despre un simplu joc de pinball în care avem posibilitatea să ne delectăm ochii cu ceva poze mai deocheate, pentru s-ar putea să aveţi dreptate. Asta nu înseamnă că cei care au sub 12 ani şi 35 de luni nu au voie să joace Lula Pinball. Dimpotrivă, părerea mea este că un astfel de joc poate fi extrem de instructiv pentru tinerii avizi de cunoaştere şi pentru cei care doresc să îşi formeze mâna... într-ale pinball-ului.

Lucrurile sunt cum nu se poate mai simple. Avem una bucată aparat de pinball împodobit cu tot felul de „chestioare” plus o poză de-a dreptul revoltătoare pentru cei care nu se pot abţine, una bucată bilă şi puţină muzică pe fundal. Tot ce avem de făcut este să dăm cu bila în chestioarele despre care vă vorbeam şi să facem cât mai multe puncte pentru că altfel s-ar putea să se supere Lula pe noi. Şi... nu cred că ne dorim lucrul acesta pentru că dacă don'şoara Lula nu este satisfăcută de prestaţia noastră, s-ar putea să plece la altul care se poate ridica la înălţimea aşteptărilor ei.



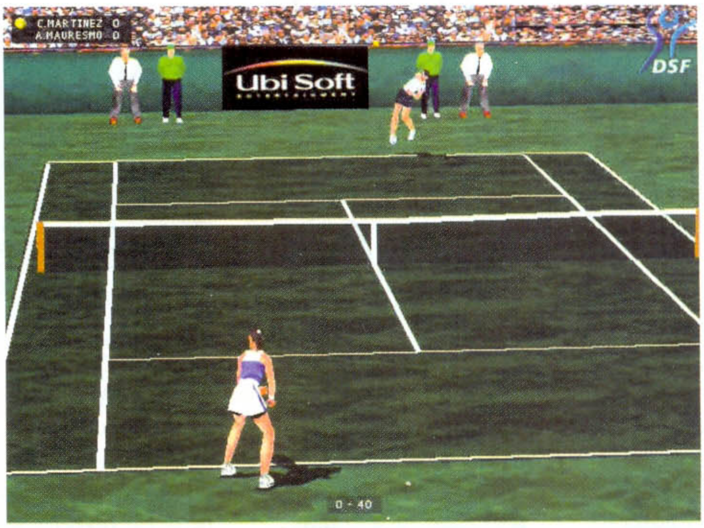
Acestea fiind spuse vă urez pinboleală plăcută, însă, înainte de a încheia, am un singur sfat pentru voi. Nu încercaţi să jucaţi Lula Pinball acasă pentru că s-ar putea să îi placă şi lui tăticu' şi astfel vor lua naştere discuţii. Şi nu cred că veţi mai fi în stare în condiţii de stres să băgaţi bila acolo unde trebuie.

Sneica Lula

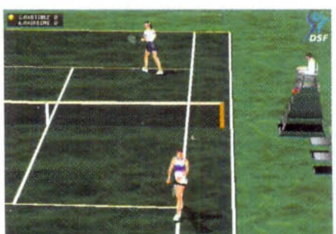
Gen: Bile cu Lula
Producător:
Independent Arts
Distribuitor:
Independent Arts
Sistem: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, Win 95 / Win 98

Allstar Tennis 2000

Întrebare: Cum se spune tenis cu P?!? Răspuns: ping-pong



Ce spuneţi de o partidă de tenis? Ce dacă este atât de cald? Căldura nu este o problemă pentru că nu este nevoie să stăm în soare şi să alergăm de nebuni până transpirăm ca un urs tibetan. Asta pentru că putem juca o partidă de tenis acasă, instalaţi frumos în faţa calculatorului, lângă un ventilator şi cu o bere sau un suc rece (depinde de preferinţe) pe masă.



Allstar Tennis 2000 este un simulator de tenis nici prea prea nici foarte foarte, dar care reuşeşte să ne ofere cât de cât posibilitatea de a juca un meci de tenis, la umbră.

Poate că cei care au jucat astfel de simulatoare mult mai complexe vor fi ceva mai exigenţi în privinţa acestui joc şi pe bună dreptate. Oricum, *Allstar Tennis 2000* nu se adresează cu precădere maeştrilor acestor simulatoare. Este un titlu care poate fi de o categorie largă de gameri, profesionişti sau nu ai sportului alb.

Tot ce vă rog este să aveţi grijă să nu vă accidentaţi când săriţi după vreo minge sau când daţi cu piciorul în perete pentru că aţi pierdut meciul. Dacă tot vreţi să daţi în ceva, daţi în stânga şi dreapta pentru că este mai sigur.

Nu uitaţi să vă păstraţi o mână pentru că în mod sigur veţi mai avea nevoie de ea şi în alte activităţi care nu ţin de domeniul jocurilor. Vezi: mâncat, spălat, scărpinat, şters...

Roland şi Gross

Gen: Zgură pe tenis
Producător:
Aqua Pacific
Distribuitor:
UbiSoft
Sistem: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, Windows 95 / 98

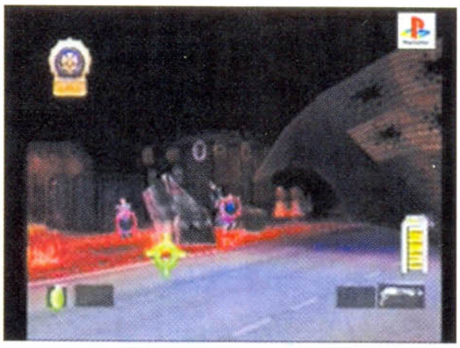
Die Hard Trilogy 2 și 007: Tomorrow Never Dies



Bruce Willis vs. Pierce Brosnan, Mc Clane vs. Bond, sau Die Hard Trilogy 2 vs. 007: Tomorrow Never Dies

Gândindu-mă la titlurile pe care să le prezint la rubrica de PlayStation din acest număr, am fost lovit de o idee fulgerătoare, dar în același timp ingenioasă (modest mai sunt). De ce să nu facem noi un fel de comparație între două titluri relativ asemănătoare, care pot fi încadrate oarecum în aceeași categorie. Dacă se poate numi categorie.

Ambele producții sunt de fapt îmbinări de mai multe genuri. Avem de-a face cu o combinație de third-person adventure cu first-person shooter, care cuprinde și câteva nivele ce pot fi categorisite cu indulgență drept simulatoare auto în cazul primei producții, și de o îmbinare de



third-person action cu simulator auto și cu ceva schi amestecat cu bătaie în *Tomorrow Never Dies*. Și culmea, același engine destul de sărăcăcios și cu o mulțime de lipsuri, aceeași cameră de luat vederi care rămâne în urmă la mișcările mai bruște ale personajului, cu alte cuvinte cam aceleași neajunsuri din partea ambelor producții.

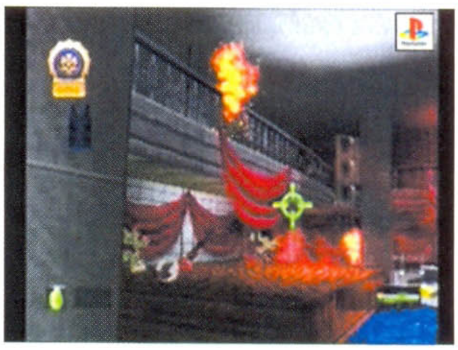
Dacă începem să privim prin prisma aspectelor pozitive, părerea mea este că James Bond adună ceva mai multe puncte decât colegul său american.

Cel puțin din punct de vedere al aspectului third-person action, unde *Tomorrow Never Dies*, producția celor de la **Black Ops Entertainment**, are un grad mai mare de complexitate. Ia haideți să vedem împreună.



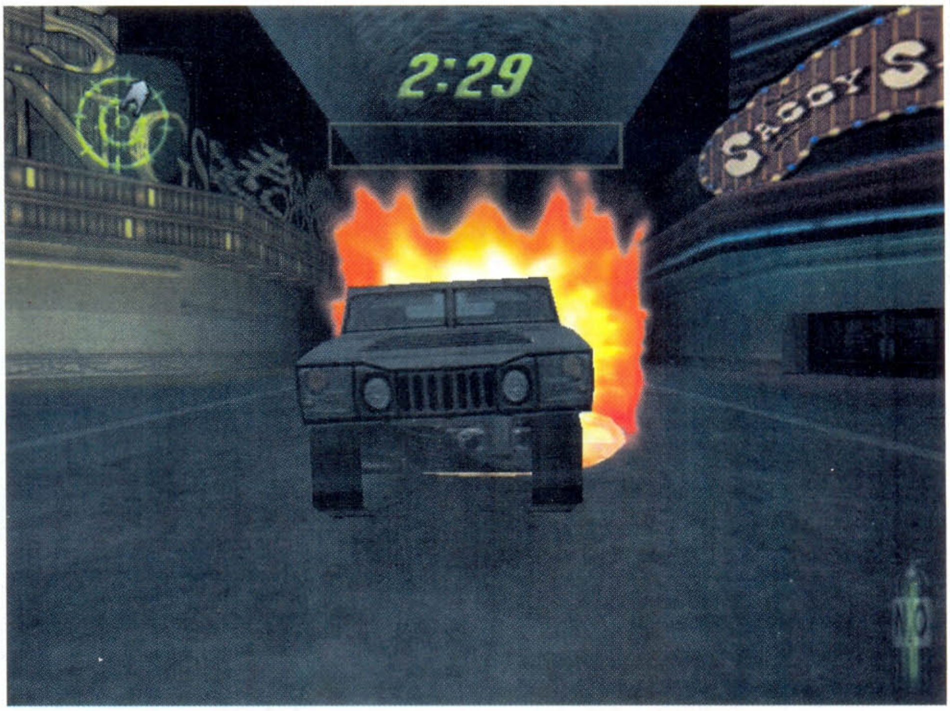
Englezu' supărat și americanu' drăcos

Încă din primul nivel al fiecărei producții ne vom putea da seama că britanicul este ceva mai abil. El știe să folosească cu destul succes o pușcă cu lunetă, lucru de care colegul de peste ocean nu are habar. În plus, misiunile lui 007 nu presupun doar anihilarea unor baze teroriste, ci au și alte scopuri. Fie trebuie doar să fotografiezi armamentul din bazele inamice fără să fii descoperit, și ești nevoit să te furișezi printre soldați, fie ai de fixat cu laser-designator-ul anumite obiective pe care le va distruge mai apoi aviația. Cu alte cuvinte nu este necesară folosirea armamentului de fiecare dată. În schimb, americanul tot american rămâne. Întâi trage și de-abia după aceea pune întrebări. Cei de la **Fox Interactive** au pus accentul doar pe acest aspect. Dacă James se mai dă și cu schiurile (aspect destul de bine realizat, care poate concura cu simulatoare de acest gen) și chiar se bate cu alți schiori din



mers, că doar e celebrul Bond, care prinde avionul din cădere, umblă prin el, bea și o cafeluță și sare și cu parașuta, John trage din pistol aproape fără pauză.

Ei, și acum vine chestia interesantă. Ambii se mai relaxează din când în când la volanul unei mașini. Dacă 007, este limpede deja, conduce un BMW, polițistul din New York va schimba mașinile, putând fi văzut chiar și la volanul unui Hummer. Acuma, colegul meu Wild Snake ar spune: „Nu contează doar mașina, contează și șoferul". Ei bine, nici unul dintre cei doi nu se prea pricepe. Sau, mai bine zis, nici cei de la **Black Ops Entertainment**, nici cei de la **Fox Interactive** nu au experiență la simulatoare auto, iar acest aspect al celor două producții se prezintă deplorabil. Dar se poate trece cu vederea, în cazul în care jocul reușește să vă captiveze (am folosit persoana a doua).



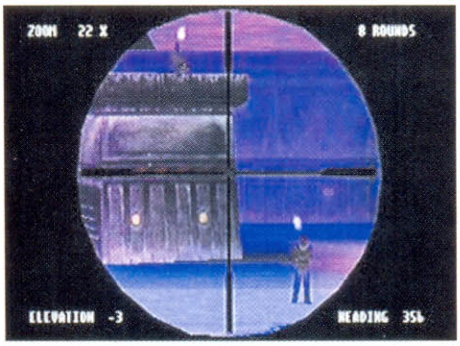
Aspectele grafice ale celor două

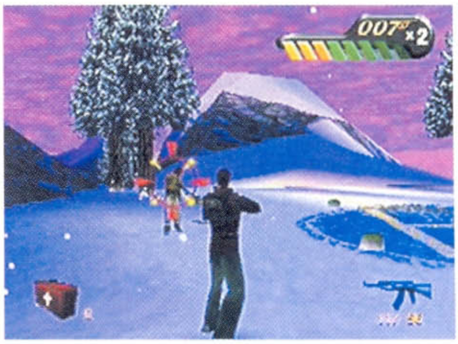


producții sunt extrem de asemănătoare. Chiar și neajunsurile pot fi găsite în ambele cazuri. Spre exemplu, când jucăm din perspectiva persoanei a treia, vom avea probleme cu camera de luat vederi, care va rămâne deseori în urmă. Colțurozitatea specifică producțiilor pentru PlayStation este prezentă și aici. În momentele în care personajul se apropie de ziduri sau de alte obiecte, acestea devin semi-transparente, pentru a oferi acestuia posibilitatea de a observa ce se află după ele. Alte detalii ieșite din comun și care privesc acest aspect nu ar fi de menționat.

Filmele

Nu filmele din joc, ci cele după care au fost făcute jocurile. Nu o să mă apuc să vă vorbesc despre ele, nici despre protagoniștii acestor filme (dintre care, între noi fie vorba îl prefer pe Bruce Willis), ci despre măsura în care scenariile celor două jocuri sunt similare cu cele ale filmelor din care sunt inspirate. Cu *Die Hard Trilogy 2* treaba este mai specială, deoarece producătorii au realizat un scenariu propriu, din care a rămas doar eroul și atât. De aceea, subtitlul acestui joc este *Viva Las Vegas*.





În schimb, cei de la **Black Ops Entertainment** se apropie destul de mult de acțiunea filmului. În ambele situații nivelele jocului vor fi legate între ele prin mici filmulețe care ne vor ajuta să înțelegem mai bine acțiunea jocurilor.

Mai rămâne un singur lucru de spus. Din această „confruntare" spionul englez iese puțin în avantaj față de polițistul american. Cu alte cuvinte, *Tomorrow Never Dies* este puțin mai complex și deci și mai interesant decât *Die Hard Trilogy 2*. Cu toate acestea, ambele producții merită jucate, deoarece pot oferi posesorului de consolă ore bune de acțiune palpitantă în fața televizorului, și acest lucru contează destul de mult.

Dr. Pepper



Gen: Third-person action
Producători:
Black Ops Ent (TND)
și Fox Interactive (DHT2)
Ofertant:
Best Computers
Tel: 01-3147698,
Fax: 01-3147699



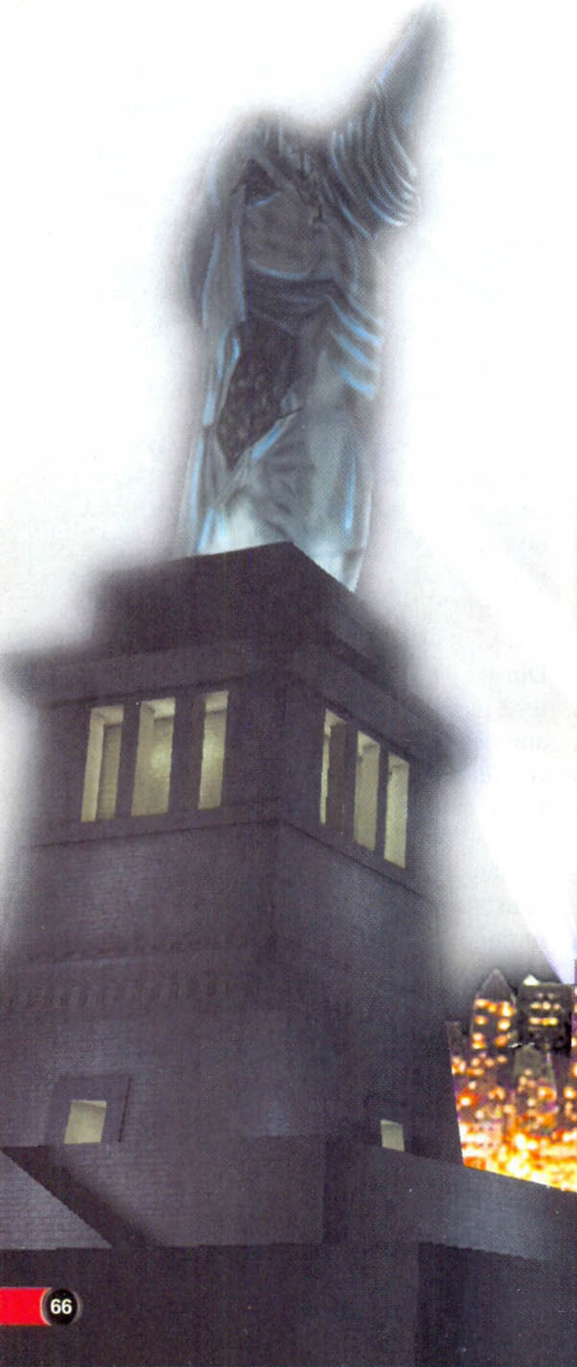
Deus EX

Hi-Tech RPG + Shooter = rețeta succesului garantat

La început dispui de 5000 de experience points pe care le poți folosi pentru a-ți upgrada oricare din caracteristicile de pe ecran, bineînțeles, pentru un anume preț. Eu le-am folosit pentru a upgrada următoarele: Computer, Electronics și Lockpicking urmând ca armele să le upgradez imediat ce voi mai primi XP.

Poți căra cu tine în inventory: 20 de Lockpick și Multitool și numai 15 Medikit-uri.

MOD Accuracy sunt foarte bune pentru a putea upgrada Sniper Rifle-ul, deoarece îți va fi util când vei fi față în față cu MJ12 Commandos. MOD Recoil și Reload le-am folosit le GEP Gun care are un timp de încărcare foarte mare iar de recul nu mai vorbesc că după ce trăgeam m-am trezit de câteva ori că mă uit la cer! Dar... să încep jurnalul de război!



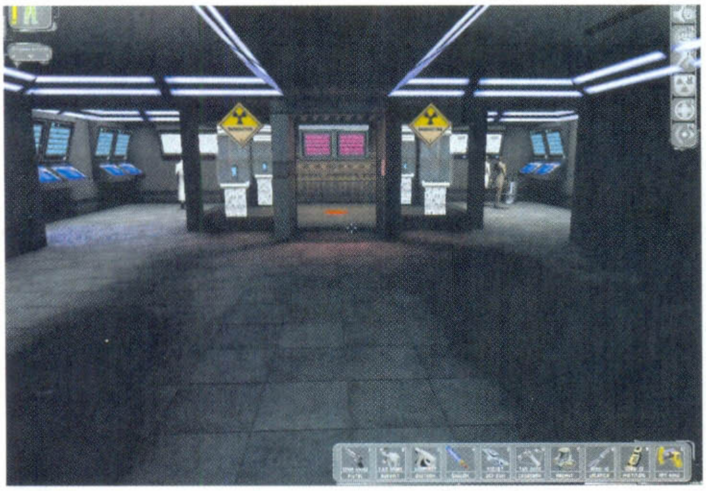
Liberty Island

În timpul discuției cu Paul Denton, acesta te va pune să alegi între trei tipuri de arme. Îți sugerez să alegi GEP Gun, deoarece pe celelalte două (sniper rifle și crossbow) le vei găsi la inamicii căzuți. Ar trebui să ajungi întâi la UNATCO Headquarters și să deschizi ușa de la baraca transmițătoarelor, cod 0451. Login: SATCOM, password: UNATCO001 este codul de la computerul de securitate.

O modalitate simplă de a scăpa de inamici este de a-i „liniști” cu Riot Prod-ul, esențial este să le urmărești ruta de patrulare, să-i surprinzi cu spatele și să le aplici niște „șocuri terapeutice”! Primul lucru pe care trebuie să-l faci va fi să te întâlnești cu omul de contact, care-ți va da o cheie și-ți va spune să-l lași în viață pe conducătorul NSF.

Există două căi de a ajunge în interiorul statuii: „the hard way” și „the easy (sneaky) way”! „The hard way”, adică prin forța armelor, dacă ai GEP Gun-ul, distrugi robotul care patrulează, mergi pe lângă zid, accesezi computerul de securitate (login: NSF001, password: smashthestate) și dezactivezi camerele de luat vederi și mitraliera. Întâi va trebui să-l salvezi pe Gunther care se află într-o cameră, la parter, chiar în stânga ta cum intri, dar atenție că este păzit destul de bine și mai există încă un computer de securitate pe care-l vei folosi să dezactivezi mitraliera din cameră (dacă nu vei face acest lucru mitraliera va trage în Gunther și acesta îți va deveni inamic).





O mulțime de „goodies" sunt acolo; dar, atenție la radiații!



Dacă pic d'aici chiftele mă fac ăștia.

Codul de la ATM (mașina de bani) este account: 230023 PIN#: 4558. Acum va trebui să urci pe scări până în vârf, omorând în stânga și-n dreapta inamicii, și să vorbești cu conducătorul lor pe care îl lași în viață! Te întorci la UNATCO Headquarters. „The easy way" ca să intri în statuie este să mergi în spatele ei și să te urci pe niște scări, dar vei fi nevoit să anihilezi mult mai mulți inamici comparativ cu situația în care ai fi intrat prin față. Și, dacă tot ai ajuns în spatele statuii, vezi că în buncăr, după ce dezactivezi cu multitool câmpul EMP de la generator, vei găsi două upgrade-uri pentru arme.

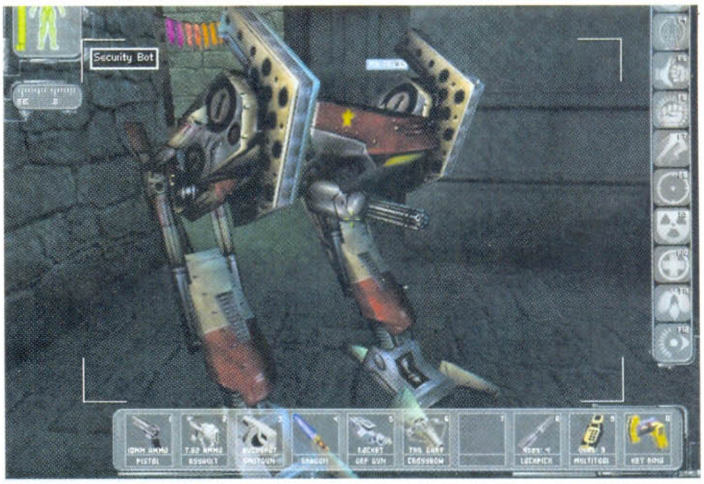
Castle Clinton - Hell's Kitchen

Când cobori pe țărm, vorbește cu băiatul, îi dai ceva de mâncare și acesta îți va spune codul de la debarcader: 9183. Primul obiectiv va fi să eliberezi Castle Clinton de forțele NSF. Codul de la ușa din pământ este 666. Intri prin pasajul respectiv și vei găsi containerul cu Ambrosia. În camera de comandă se află un seif care conține un augmentation canister. Cheia de la seif se află asupra unui soldat din buncăr. Atenție la camerele de luat vederi și la turelele automate, deoarece nu există computer de securitate de la care să le dezactivezi!

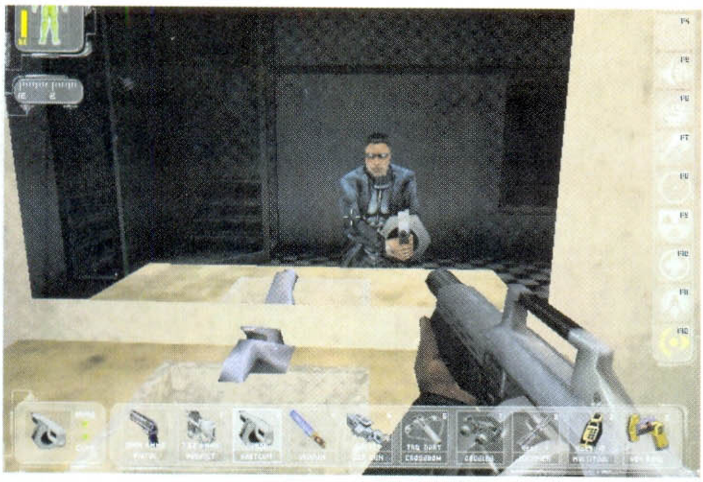
Acum va trebui să mergi în Hell's Kitchen ca să te întâlnești cu fratele tău Paul. Însă, există un mic obstacol: stația de metrou este ocupată de câțiva teroriști pe care tu va trebui să-i „convingi" să părăsească zona. Poți intra prin tunelul de aerisire al stației (este un grilaj într-una din cocioabele de afară) și să-i execuți pe inamicii din stație, sau, poți coborî pe scări, dar o să-ți fie mult mai greu. Să nu folosești explozibile, deoarece stația este „împodobită" cu cutii de TNT care vor exploda și nu vei mai primi bonusul de experience points. În Hell's Kitchen, primul obiectiv va fi să discuți cu localnicii din bar (să intri fără armă că, dacă nu, te vor ataca), după care mergi la hotel să rezolvi situația cu ostaticii. Pe străzi există destule forțe UNATCO astfel că tu nu va trebui să te implici în lupta cu teroriștii (economie de muniție). Asupra unuia din teroriști vei găsi cheia de la Osgood. În hotel sunt doar trei teroriști, unul la parter și doi la etaj. După ce rezolvi și această problemă, deschizi ușa camerei lui Paul și după tablou găsești un keypad (cod: 4321), se va deschide un compartiment secret din care te poți servi liniștit! Codul de la ATM este 543654 PIN#: 5544. În spatele ieșirii din stația de metrou se află un teren de baschet unde se ceartă doi tâlhari. Tot ceea ce trebuie să faci ca să îl salvezi pe cel amenințat este să mergi lângă ei și să folosești Riot Prod. Drept mulțumire, vagabondul îți va spune parola UNDERWORLD, care îți va trebui în misiunea următoare. Intri în gang și vei ajunge la niște containere pe care le poți deschide trăgând cu pistolul în ușă. Într-unul din ele este o scară, cobori pe ea și ajungi la Smuggler. Vorbești cu respectivul și acesta îți va da cheia de la sewers și misiunea de a-i elibera prietenul. Există două intrări în sewers: una împânzită de sisteme de securitate, iar alta unde dai direct nas în nas cu inamicul. Important este că aici îl găsești pe prietenul lui Smuggler, în depozit găsești muniție, primești experience points destule, deci acest quest secundar nu este de neglijat. Codul de la ușa de lângă laborator: 2577. Te întorci la Smuggler și acesta îți va da un obiect în semn de recunoștință că l-ai salvat pe prietenul lui. Mergi la Osgood, descui ușa și în încăperea următoare sunt trei ieșiri. În spatele singurei uși încuiate găsești un Augmentation Upgrade. Indiferent pe care drum o vei lua, vei ajunge tot pe acoperiș. De aici trebuie să te orientezi spre clădirea care are pe acoperiș antene parabolice. Odată ajuns acolo nu ai de făcut altceva decât să distrugi generatorul. Pentru a duce la bun sfârșit acest obiectiv, nu trebuie decât să arunci un LAM pentru ca generatorul să explodeze. MISSION OVER.



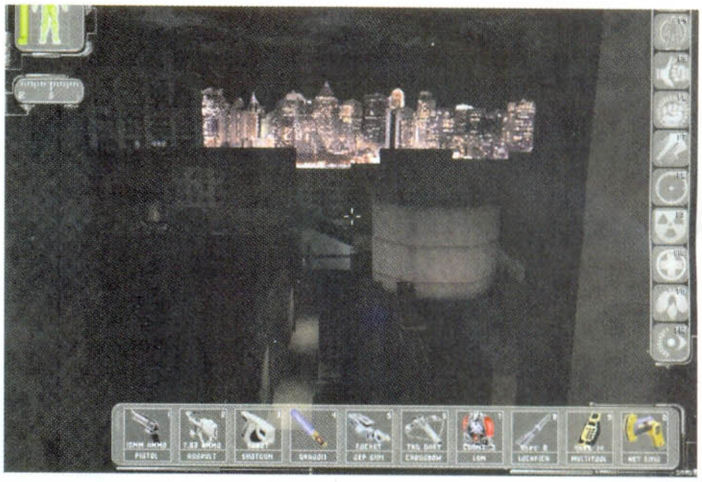
„He's gotha whole world in his hand... "



ROBOT sau ROBOȚEL?



Autoportret.

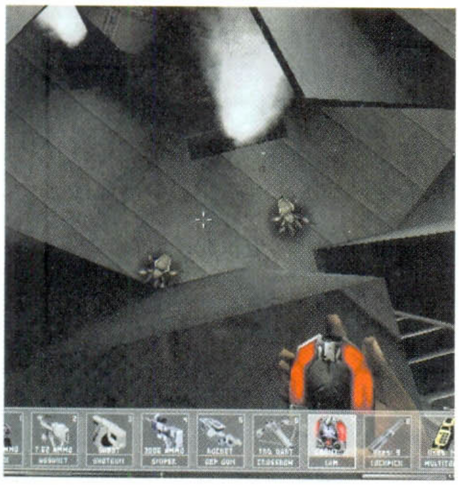


New York by night.

Ultimul butoi de Ambrosia

Codul de la cabina telefonică din staţia de metrou este 6653. După aceea ajungi în staţia de metrou dezafectată. Ca să afli codul spre „Mole settlement" va trebui să dai drumul la apă. Cu un LAM rezolvi problema dărâmăturilor care-ţi blochează accesul la valva de serviciu. De LAM poţi face rost de la tipul din toaleta bărbaţilor, care ţi-l va da pe o sticluţă de Zyme, pe care o iei de la traficantul din colţul staţiei. Mai poţi face rost de un LAM dacă urci la etaj şi vorbeşti cu şeful bandei iar acesta îţi va da misiunea să-l omori pe traficant. Al doilea LAM îl arunci în toaletă la femei şi se va deschide un culoar (codul era 5482 în cazul în care nu vrei să distrugi proprietăţile statului!).

Ajungi în „Mole settlement" unde va trebui să-i lichidezi pe toţi soldaţii NSF. Există o cărămidă ieşită din zid (ascunsă în spatele unor cutii de carton) pe care dacă apeşi se va deschide o uşă secretă spre camera şefului de acolo. Aici găseşti cheia de la toaleta bărbaţilor. La fel, şi aici, dacă urci cu liftul sau dacă o iei înot prin apă tot la hangarul 747 ar trebui să ajungi. Codul de la suspension crate (nivelul inferior al avionului): 9905.



Oare mi-am luat antidotul cu mine?

Hong Kong?

În loc să zbori la Hong Kong, pilotul te va duce la New York, pe acoperişul hotelului. Intri în hotel, în camera fratelui tău (Paul Denton) formezi codul de la tablou şi în compartimentul secret găseşti încă un Augmentation Canister. Pe casa liftului, la etajul 2, ar trebui să găseşti şi un MOD Accuracy. Nu uita să mergi şi pe la Smuggler, s-ar putea să aibă nişte MOD-uri interesante.

Soldaţii UNATCO îţi vor deveni inamici doar după ce vei transmite mesajul. Login-urile sunt următoarele: TJefferson (password: newrevolution), MCollins şi Napoleon (password: revolution). Te întorci în camera de hotel. Codul pentru a obţine acces în staţia de metrou: 6282.

În staţia de metrou te vei întâlni cu Anna Navarre, pe care, dacă vrei, o poţi omorî, dar te vei întâlni cu Gunther şi sfârşitul va fi acelaşi: vei ajunge prizonier în baza Majestic 12.

Majestic 12 & UNATCO Headquarters

Codul de la celulele de detenţie este 4679. Misiunea principală este să mergi la Medical Area de unde să iei un „log" care se află asupra cadavrului lui Paul Denton. Înainte de toate, ar fi frumos dacă ţi-ai recupera armele, nu? Cum ieşi din blocul de detenţie o iei la dreapta spre Armory. La etaj găseşti un computer de securitate (MJ12/invader) şi modifici comportamentul roboţilor. Roboţii care patrulează pe lângă Armory îi poţi dezactiva după ce intri în Armory (cod: 2971). Acum, că ţi-ai recuperat armele, poţi merge în Medical Area (cod: 0199) ca să îndeplineşti obiectivul principal (atenţie la Men in Black care explodează când mor!). Numai acum ar trebui să obţii de la Daedalus codul de ieşire din bază care este 1125. Ajungi în UNATCO Headquarters unde-l vei omorî pe Manderley şi la Medical Area îl laşi pe doctor să spioneze pentru tine.

Helicopter Base & Hong Kong

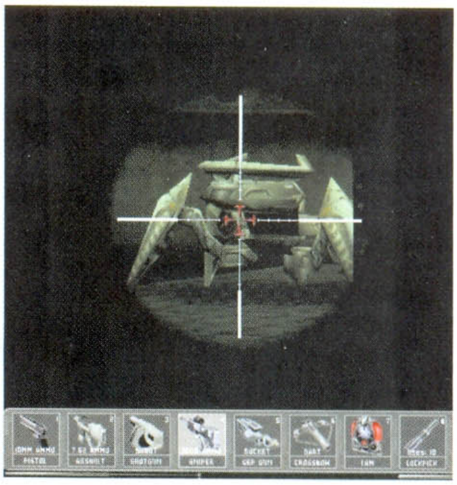
În baza de elicoptere foloseşti următoarele coduri: Purge valve: 99871, reset code: 989 (codul de la lift).

Codul de la uşa poliţiei: 911, iar codul de la uşa următoare: 87342. După aceasta poţi merge la tipă ca să iei Sabia pe care o duci la şeful celor din subsolul Hong Kong Mall (unde este şi liftul spre Versa Life). După ce rezolvi disputa dintre cele două facţiuni poţi intra în Luminous Light Compound, cod: 1997. Mergi la compania VersaLife, codul de la lift: 06288.

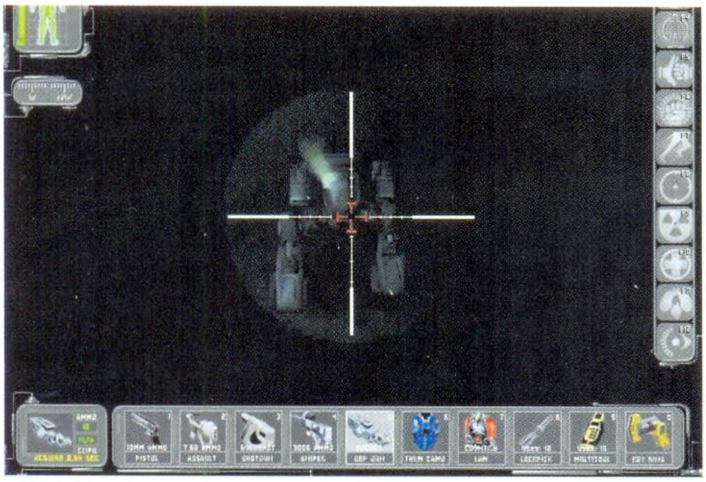
Obţii un Temporary Security Pass: 6521, vorbeşti cu omul de la computer (etajul trei), care, dacă-l omori pe Hundley, îţi va garanta intrarea în nivelul următor.

Înainte să furi planurile de design ale sabiei (şi să dai alarma în toată baza) poţi pune mâna şi pe câteva Augmentation Canisters.

Te întorci la Tracer Tong. Pentru distrugerea replicatorului poţi veni pe aceeaşi cale sau poţi folosi liftul secundar care se află în staţia de metrou dezafectată care are intrarea lângă templu (cod: 55655). Codul de distrugere al replicatorului este: 525, iar codul de securitate: MJ12 (password: security).



I see U!



Eşti cam mare şi nu încapi în reticul, „moşule"!



C'mon baby, light my fire!

New York - Military Base (Supertanker)

Computerul de securitate poate fi accesat cu Login: USFEMA (password: security).

Mai există două coduri: 2249 şi 0909 care le poţi folosi pentru a deschide uşile de la hangare. Trebuie să ajungi la macara ca să poţi activa braţul, te laşi să cazi pe acoperiş şi ajungi la supertanker prin canalele de ventilaţie al bazei.

Codul pentru rampa care îţi garantează accesul pe „supertanker" este: 6655. Codul de la cabina căpitanului: 65678 ia cel de la Armory este: 71324.

Pentru ca să poţi scufunda nava va trebui să distrugi cele cinci puncte de „tri-hull welding".

Codul pentru a ridica platforma de la Engineering este: 9753 iar la computer parola pentru a inversa pompele este login: root (password: reindeer flotilla). Tot aici vei găsi un flacon de Ambrosia.

France (Francmasons = Iluminati?)

Codul de la Maintenance lift: 4003 iar de la zona contaminată: 0001. Codul de la computerul de securitate: login - hela (password: ragnarok). Când mergi să-i eliberezi pe ostaticii din buncăr chiar pe coridorul unde este mitraliera se află o cruce. Dacă te strecori în spatele ei poţi intra în buncăr fără să fii detectat.

După ce îi eliberezi pe ostatici, tot acolo vei găsi şi cheia de care ai nevoie ca să treci mai departe. Ieşi afară din canale şi pentru a altera comportamentul roboţilor care patrulează trebuie să accesezi computerul din ghereta de lângă una din ieşiri (login: streetstation17, password: werewolf). Mergi la bar ca să te întâlneşti cu Nicollete DuClare, dar poţi intra şi prin spate. Vorbeşti şi cu doctorul care îţi va spune „kill phrase"-ul pentru Gunther: Laputan Machine. Aceasta îţi va spune să ieşi afară din bar, vei avansa la nivelul următor: Castle DuClare. Aici tot ceea ce trebuie să faci este să cauţi camera unde se află computerul mamei ei (în subsol). Bduclare (password: nico_angel) este codul pentru accesarea super-computerului. Vault-Code: 1784 - upgrade module.

Avansezi la următorul nivel: Catedrala. Aici trebuie să ajungi în spatele catedralei ca să te caţeri pe un grătar ca să accesezi etajele superioare ale catedralei (este mai bine aşa, deoarece sunt destui MJ12 Snipers). Codurile de aici sunt: Sidon's Vault - 1942, Fountain of Wish - 0022, iar la computerul de securitate login - 34501 password - 08711.

Morpheus's Home/ Vandenberg - Command /Submarine Base / Area 51

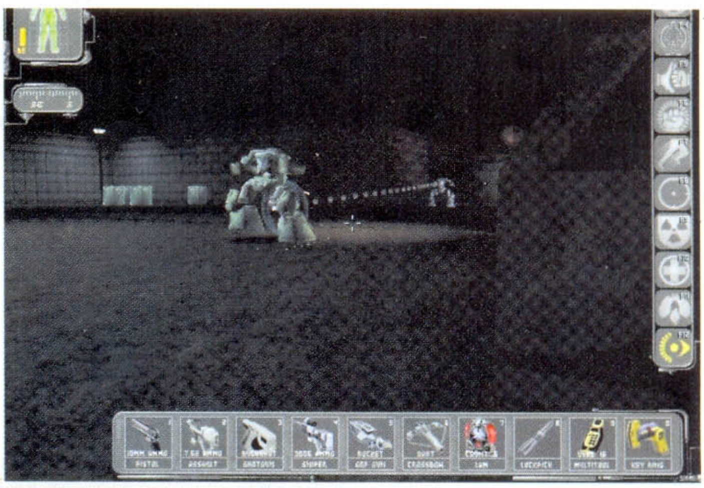
Coduri: 8001, 2384 şi 6426. Noul tău şef te va trimite la baza din Vandenberg pentru a restabili un uplink. În bază va trebui să reactivezi roboţii bazei sau să distrugi cei 4 roboţi inamici (2 mari şi 2 mici). Codul de reactivare este 5868 şi trebuie format de două ori: în interiorul bazei şi în afara clădirii centrale. După ce ai rezolvat şi această problemă, vei merge cu Jock să o eliberezi pe fată. În nivelul acesta Sniper Rifle-ul face regula! Următorul nivel: Submarine Base. Aici va trebui să te uzi un pic, să te lupţi cu nişte animăluţe destul de simpatice, iar singura armă care trage sub apă este MiniCrossbow. În Missile Siio codul este 8456, deşi nu funcţionează la toate uşile. Area 51 - Rachel Nevada este ultimul nivel, dar te las pe tine să alegi sfârşitul care poate fi de trei feluri: Felul I, Felul II şi Alt FEL!

Sfârşit?

K'shu



Burn, baby, burn!



Lecţia nr. 4: ROCKETEERING.

Arhitectul virtual

Două programe de arhitectură şi home design ne ajută să proiectăm case după pofta inimii.



Iar, dacă vreţi ca aceasta să se facă mai uşor, fără bătaie de cap în exces şi fără cunoştinţe de arhitectură şi construcţii, trebuie să aveţi în vedere două programe produse de **Broderbund**. Este vorba de *3D Home Architect Deluxe 3.0* şi *The REAL HOMES Magazine's 3D Designers*, dedicate, după cum desluşim pe cutie, „home design"-ului.

Ce se poate

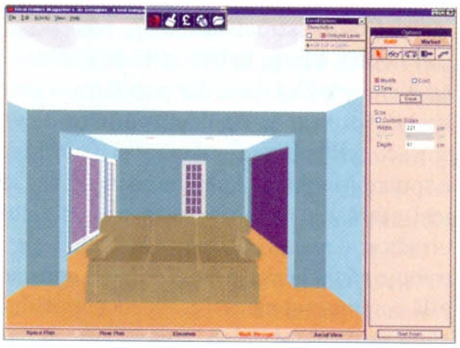
Dat fiind faptul că programele de acest tip au un uz gospodăresc, fiind destinate unei categorii de utilizatori lipsiţi de noţiuni serioase de proiectare, există lucruri pe care aplicaţiile de home design le pot oferi la un asemenea nivel, dar şi chestiuni ce nu pot fi puse la dispoziţia user-ilor nespecializaţi. Să începem într-o notă pozitivă, prin dezvăluirea acelor lucruri care se pot face cu un astfel de program. Şi pentru că *3D Home Architect Deluxe 3.0* este cel mai complex dintre cele două programe aflate aici în plină prezentare, pe acesta îl vom folosi ca exemplu de bună purtare software.

În primul rând, producătorii afirmă că se pot crea planuri complete, cu aspect profesional, ale unei întregi reşedinţe. Prin combinarea comenzilor de tip point-and-click cu folosirea obiectelor „inteligente", *3D Home Architect Deluxe 3.0* permite modificarea unui proiect preexistent, adăugarea unor elemente noi sau chiar proiectarea pornind de la zero a unei întregi case. Totul poate fi vizualizat în trei dimensiuni, iar planurile (la orice scară, în 2D sau 3D, sau ca vedere din interior) pot fi scoase la imprimantă apoi pentru a fi folosite de arhitecţi sau constructori profesionişti. Dimensionări, cote şi detalii pot fi generate automat, la fel şi listele cu materialele necesare, ce vor fi prezentate în tabele din care se poate face o estimare aproximativă a costurilor.

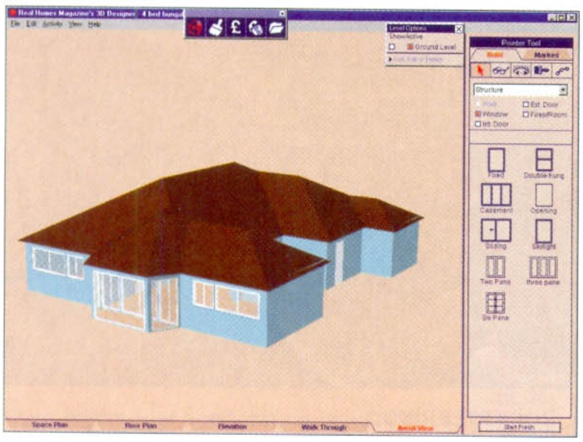
Dimineţi cu ferestre deschise

Într-adevăr, lumina de dimineaţă poate fi simulată cu *The REAL HOMES Magazine's 3D Designers*, şi apoi aplicată într-o anumită fereastră de lucru, asupra modelului tridimensional al casei aflate în proiect.

Aceste ferestre de lucru au o importanţă deosebită în cele două programe, fapt pentru care consider necesară o oprire mai atentă asupra funcţionalităţii lor. În primul rând, este seria de ferestre necesare desenării planului propriu-zis. Cea mai importantă dintre acestea este în mod firesc Plan View, urmată de Wall Elevation, care arată părţi din proiect direct dintr-o parte. Plan Camera arată o imagine tridimensională din interiorul casei, iar Overview întregul plan al casei, tridimensional, din exterior, dar fără tavane – acestea sunt adăugate în fereastra de lucru Full Camera. Cross Section este o vedere în secţiune, tridimensională, a întregului plan, incluzând acoperişul, iar Full Overview este, aşa cum o arată şi numele, fereastră în care este reprezentat planul integral, cu acoperişuri, tridimensional, al casei.



O a doua parte a celor două programe de home design este cea de finisare şi de adăugare a anumitor amănunte. Care se pot dovedi foarte importante, dacă ne gândim că este vorba de mobilă, pardoseli, sau amenajări exterioare, de grădină.



Cea de a treia parte a *3D Home Architect Deluxe 3.0* şi *The REAL HOMES Magazine's 3D Designers* este dedicată în principal calculării costurilor, a bugetului necesar construcţiei. Dacă *3D Home Architect Deluxe 3.0* permite însumarea costurilor materialelor utilizate la construcţie, la aceasta *The REAL HOMES Magazine's 3D Designers* adaugă şi posibilitatea de a introduce în calcul şi costul manoperei implicate în construcţie.

Obiecte

Este foarte limpede faptul că, pentru a ochi cât mai bine ţinta, adică pe utilizatorul necunoscător în ale arhitecturii şi construcţiei, **Broderbund** au conceput programele *3D Home Architect Deluxe 3.0* şi *The REAL HOMES Magazine's 3D Designers* în aşa fel încât să nu ai mari bătăi de cap cu parte de proiectare. Soluţia pusă în aplicare a fost simplă, şi cu atât mai mult eficientă – obiectele predefinite.

La toate acestea se adaugă, în cazul *3D Home Architect Deluxe 3.0*, detalii necesare conturării peisajului înconjurător casei, ce vor fi folosite în Full Overview - tufe, ghivece, pietre, fântâni, statui, flori, arbori, gazon, garduri etc. Spre deosebire de *3D Home Architect Deluxe 3.0,* celălalt soft de home design produs de **Broderbund**, *The REAL HOMES Magazine's 3D Designers*, nu oferă astfel de obiecte de exterior, dar excelează în schimb în ceea ce priveşte elementele de mobilier ce pot fi aşezate în camere, pornind de la formă până la stil şi textură. Acest din urmă program este, de altfel, mai degrabă centrat pe amenajarea, organizarea şi design propriu-zis, oferind chiar posibilitatea de a modifica parametri de culoare şi textură ai mobilierului, pe când *3D Home Architect Deluxe 3.0* este mai atent gândit pentru aspectele de proiectare ale imobilului. Prin aceste elemente, fără a emite pretenţia de profesionalism, cele două programe îşi găsesc cu siguranţă utilitatea în rândul utilizatorilor amatori, dar interesaţi de arhitectură şi construcţie.

Marius Ghinea

Producător: Broderbund Software
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375

COSMOPOLITAN Virtual Makeover 2



Este foarte uşor să-ţi aduci un întreg salon de frumuseţe la tine acasă, să-l îndeşi în calculator şi să-l pui să trudească pentru faţa ta.

Atunci când ai impresia că figura ta pare rezultatul uşor eşuat al muncii asidue a unui constructor de burlane executată asupra unei tarantule nefinisate, mai ai două şanse. Una ar fi practicarea autosculpturii cu cărămida refractară, care este mai dură decât cărămida simplă, şi prin aceasta este o unealtă mai bună, mai sigură, mai eficientă. Iar rezultatele obţinute sunt atât de dramatice, încât compătimirea (eventual şi mila) trecătorilor, precum şi noile posibilităţi de obţinere a unui rol principal în „Frumoasa şi bestia" (de partea cealaltă a baricadei), pot convinge pe oricine că investiţia într-o cărămidă refractară ar putea chiar să aducă, până la urmă, un câştig. Care, măcar el, ar putea fi frumuşel, nu?



Dar, oricât de ispititoare pare această cale („Iubita-mi dulci îşi face buzele cu cărămida..."), poate că ar fi mult mai bine să te uiţi cu atenţie în oglindă, şi să-ţi dai seama că, de fapt, lucrurile nu stau nici pe departe atât de rău (ştii cum, cu burlane şi tarantulă). Şi că eşti înzestrată cu suficiente daruri, pe care, eventual, le-ai mai putea rearanja, aşa, pentru mai multă varietate şi distracţie. Însă, nu e vorba de rearanjări radicale, gen Cubul Rubik (în orbita dreaptă o gură, iar nasul şi bărbia devin pometi obrajilor, care sunt urechi). Pur şi simplu, *COSMOPOLITAN Virtual Makeover 2* îţi oferă posibilitatea de a vedea cum ar fi dacă...

... ai încerca pe capul tău una din cele 500 de coafuri diferite, descoperind fără riscuri care dintre acestea ţi se potrivesc cel mai bine, sau care ar avea efectul cel mai ciudat asupra look-ului tău.

... dacă nu eşti tocmai dornică de schimbări radicale în coafură, poţi, cel puţin, să încerci să-ţi schimbi culoarea părului.

... ţi-ai aranja sprâncenele în cu totul şi cu totul alt fel decât a făcut-o Natura, care s-ar putea să nu fi nimerit pe varianta care îţi şade cel mai bine, sau te face mai interesantă, mai enigmatică, mai asasină ...

... cu ajutorul unor lentile de contact, ţi-ai schimba culoarea ochilor; nu-ţi ascund că preferinţa mea se îndreaptă către lentilele albe, cu care vă puteţi arunca jumătatea din pat dimineaţa, dacă se dovedeşte prea leneş. Vedeţi să nu fie slab de inimă ...

... te-ai machia, cu toate culorile de fard, rimel, ruj şi fond de ten imaginabile.

... ai încerca să eviţi să încordezi prea tare nervii vânzătoarei de la standul cu ochelari, încercând o jumătate de oră diverse modele. *COSMOPOLITAN Virtual Makeover 2* îţi oferă posibilitatea de a proba astfel de accesorii produse de stilişti celebri, dar şi pălării sau chiar voaluri de mireasă, aşa, just in case.

Toate acestea sunt la îndemâna ta, *COSMOPOLITAN Virtual Makeover 2* este un program simplu, în care, odată introdusă imaginea figurii tale (prin scanarea unei fotografii sau prin fotografierea cu o cameră digitală), este aproape o joacă să încerci toate lucrurile înşirate mai sus. Totuşi, există câteva facilităţi în *COSMOPOLITAN Virtual Makeover 2* care te vor ajuta să ai mai multă precizie în încercarea de a avea un look nou.

Spre exemplu, un îndrumător virtual într-ale frumuseţii (Personal Beauty Advisor) te va sfătui, după completarea unui chestionar într-ale frumuseţii, cum ar putea fi cel mai bine să începi a-ţi crea o altă înfăţişare. Apoi, pentru a fi mai uşor să aplici cu acurateţe un fard, fond de ten sau rimel, se poate da un zoom de 2x sau 4x asupra zonei respective. Iar dacă o vedere din faţă a unei coafuri nu ţi se pare convingătoare, peste 200 dintre acestea pot fi rotite pentru o mai bună vizualizare.



Renunţând la soluţii nesigure, cum ar fi experimentul pe propria persoană fizică, cu toată grămada de riscuri aferente (miştouri, bârfe, şuşoteli, râsete mai mult sau mai puţin înfundate), cu COSMOPOLITAN Virtual Makeover 2 vei putea să modelezi versiunea virtuală a persoanei tale, pentru a obţine acea înfăţişare care îl va transforma şi pe nea Cupidon dintr-un bebeluş durduliu într-o fiară nehalită. Dar, pe lângă faptul că Virtual Makeover 2 este practic şi rapid, lucrurile pot deveni şi amuzante, mai ales dacă vei obţine fotografiile unor amice mai inamice ...

Marius Ghinea

Producător: Broderbund Software
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375



Sfântul Profet și vrăjitorul Voodoo

Cu toate că titlul ar anunța o confruntare nu tocmai ortodoxă, intenția noastră este doar o prezentare în paralel a două plăci grafice care vor avea un cuvânt de spus în viitorul apropiat al acestui domeniu.

3D Prophet II MX

Așadar, una din primele plăci bazate pe noul chipset NVIDIA, GeForce2 MX, a ajuns și la noi pentru testare. NVIDIA a produs acest cip grafic ca o versiune redusă a lui GeForce2 GTS, pentru piața entry level. Să nu vă speriați, asta nu înseamnă performanțe scăzute, ba chiar din contră. Cu prețul pe care o placă bazată pe MX îl are, își găsește destul de greu un competitor serios.

O placă cu GeForce2 GTS, poate singura superioară ca performanțe, costă aproape dublu. GeForce2 MX, pe lângă bogata moștenire pe care o are de la fratele mai mare GeForce2 GTS, dispune și de două noi facilități: DVC și TwinView. Implementarea celor de la Guillemot este disponibilă în două variante 3D Prophet II MX și 3D Prophet II MX Dual-Display, la ce-a de-a doua variantă putând fi conectate două monitoare (TwinView). Digital Vibrance Control este un fel de interfață de control a imaginii, mult îmbunătățită, care are și rezultate vizuale mai bune, cu atât mai mult cu cât prelucrarea se face în interiorul cipului, ea fiind aplicabilă la orice ieșire disponibilă pe placă.

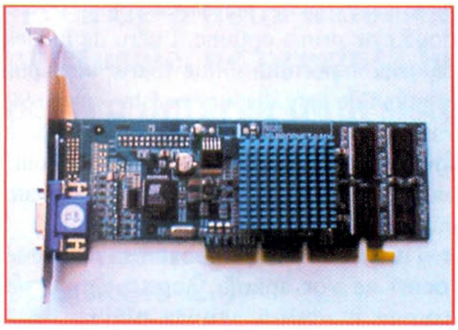
Primul lucru care sare în ochi este dimensiunea foarte mică a plăcii, aproape de necrezut că este de fapt un GeForce2. Cu toate acestea, placa conține 32 MB de memorie care funcționează la 183 MHz, și un procesor la 175 MHz.

Rezultatele obținute în urma testului o plasează în fața unei plăci GeForce, mai puțin în fața versiunii echipate cu memorie de tip DDRAM, dar nu atinge performanțele unui GeForce2. La rezoluții mici 3D Profet II MX se comportă foarte bine, dar pe măsură ce rezoluția și adâncimea de culoare cresc performanțele se micșorează și ele, lucru care se datorează fill-rate-ului și lățimii de bandă a memoriei mai mici decât la GTS, aceasta fiind și principala diferență dintre cele două. Totuși, de remarcat este, ca și la GeForce2GTS, suportul pentru T&L, unde cipurile produse de NVIDIA excelează.

Overclocking

Placa are, cel puțin teoretic, un mare potențial pentru overclocking. Procesorul, realizat în tehnologie de 0,18 microni (care nu numai că reduce consumul, ci se încălzește și mai puțin, factor decisiv în funcționarea optimă a procesorului grafic) se pretează foarte bine la așa ceva, dar marea problemă a lui GeForce2 MX nu este viteza procesorului, ci memoria. Pentru că, totuși, derivă din GeForce2

GTS, procesorul are performanţe mari, care erau acompaniate în cazul plăcilor cu GeForce2 GTS de o memorie DDR care îi satisface nevoia imensă de date. MX-ul este dotat cu o memorie SDRAM, mai puţin rapidă, care cu toate că funcţionează la aceeaşi frecvenţa ca la GTS (puţin mai mare în cazul 3D Prophet II MX) are performanţele înjumătăţite, deci limitează procesorul la a-



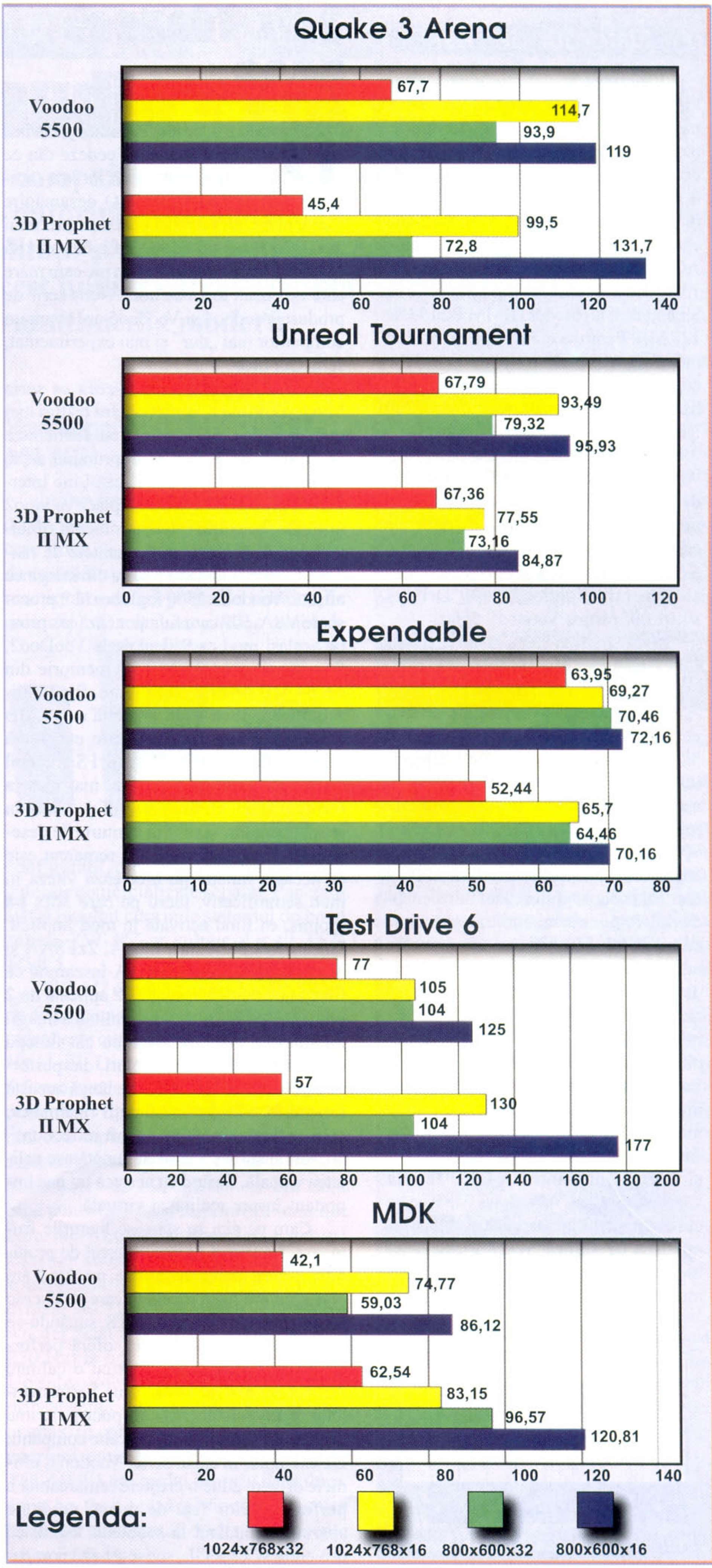
proape 50% din puterea lui reală. Creşterea vitezei procesorului nu ajută cu nimic, însă creşterea vitezei memoriei ajută. Odată cu creşterea vitezei, lăţimea de bandă se măreşte, aşadar performanţele pot să crească. Cu toate acestea, să nu vă închipuiţi că viteza memoriei s-ar putea dubla pentru a atinge nivelul de performanţă al unui GeForce2 GTS, lucru imposibil prin metode convenţionale, şi improbabil chiar şi prin cele mai trăsnite procedee.

Concluzie

Placa s-a comportat excelent, performanţele fiind peste aşteptări. În concluzie, noul cip grafic produs de NVIDIA este într-adevăr un produs remarcabil, dar nici placa pe care cei de la Hercules au produs-o folosind acest cip nu este mai prejos, mai ales că foloseşte memoria la o viteză peste specificaţiile celor de la NVIDIA. Chiar dacă este destinată în special pieţei entry level, prin nivelul ridicat al performanţelor, în comparaţie cu majoritatea plăcilor video existente, este poate cea mai bună opţiune pentru un upgrade. Dacă aveţi deja o placă cu GeForce nu prea merită să faceţi un upgrade la un GeForce2 MX, performanţele nedepăşind cele ale unei plăci cu GeForce echipate cu memorie DDRAM, dar de la o placă Voodoo mai veche sau un TNT este upgrade-ul ideal pentru cineva care se uită şi în buzunare când face cumpărături.

În lumina acestor lucruri credem că această placă îşi merită pe deplin un posibil titlu de „Upgrade al lunii".

Hercules 3D Prophet II MX
Distribuitor: UbiSoft România
Telefon: 01-2316769
Preţ: 140 USD (fără TVA)

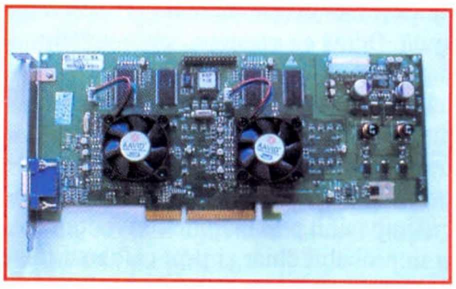


3dfx Voodoo5 5500

După ce a deschis drumul jocurilor 3D, 3dfx începe să cedeze din ce în ce mai mult teren în fața „noilor" veniți de la NVIDIA. O dezamăgire foarte mare, fără doar și poate, pentru fanii 3dfx. Cu Voodoo5 5500, 3dfx, încearcă să își revină după o întârziere un pic cam mare care i-a costat locul de lider. Noua serie de produse Voodoo4 și Voodoo5 are acum un competitor mai „dur" și mai experimentat, seria GeForce.

Voodoo5 completează ceea ce seria Voodoo3 nu avea, suport pentru texturi mai mari de 256x256, randare cu adâncimea de culoare de 32 biți și împrumută de la Voodoo2 legendarul SLI (Scan Line Interleave), procedeu prin care 2 plăci Voodoo2 instalate pe același calculator lucrau simultan, pentru a crește performanțele de randare, fiecare calculând o parte din imaginea afișată. Voodoo5 5500 înglobează 2 procesoare VSA-100 care funcționează în aproape același mod ca SLI-ul de la VooDoo2, fiecare utilizând 32 MB de memorie din cei 64 MB pe care placa îi are, fiind utilizabilă de fapt ca o placă dotată cu 32 MB RAM. Calitatea imaginii este excelentă prin înglobarea unei noi funcții, FSAA (Full Screen Anti-Aliasing), care, mai ales la rezoluții mici, elimină efectul de „linie în scări", care era vizibil la contururile desenate diagonal în jocuri. De remarcat este că această funcție nu afectează viteza în mod semnificativ, lucru pe care 3dfx l-a promis, ea fiind activată în mod implicit. Placa oferă 3 moduri, FSAA, 2xFSAA și 4xFSAA, pe scurt, 2xFSAA înseamnă că funcția de Anti-Aliasing este aplicată de 2 ori, iar la 4xFSAA de 4 ori, calitatea imaginii fiind cu atât mai bună cu cât funcția este aplicată de mai multe ori, dar performanța scade în acest caz. Pe lângă această funcție, Voodoo5 oferă funcții cinematice, cum ar fi „motion blur", „soft reflections" și „soft shadows", care îmbunătățesc calitatea vizuală, făcând cu acestea un pas important înspre realitatea virtuală.

Cam pe aici se sfârșesc lucrurile frumoase. La prețul de retail destul de prohibitiv, pentru marea majoritate, pe care îl are placa, nu are niște rezultate care strălucesc prin viteză. Un GeForce2 GTS, situându-se pe la același nivel de preț, oferă performanțe mai mari, ce-i drept cu o calitate vizuală nu așa de bună. Vina performanțelor relativ scăzute se poate pune pe seama driverelor, lucru întâlnit și la alte companii. De exemplu, în cazul seriei Voodoo3, ultimele drivere aduc o creștere remarcabilă a performanțelor față de prima versiune apărută, nepunând la socoteală faptul că driverele WickedGL, scrise de altă companie (Metabyte), ofereau performanțe mult superioare driverelor scrise de 3dfx, pentru propriile lor plăci, de la momentul respectiv. Dar, dacă stăm bine să ne gândim, aceste lucruri nu sunt foarte importante, neexistând jocuri, în acest moment, care să solicite o putere de calcul la care un Voodoo5 să nu ruleze cu un frame rate acceptabil, calitatea imaginii, superioară plăcilor concurente, compensând restul. Pentru un împătimit de Unreal Tournament, o placă Voodoo5 este prima opțiune. Lucru de înțeles datorită suportului Glide foarte bine pus la punct de care dispune acesta – peste 90 FPS la 1024x768x16 cu o calitate a imaginii impresionantă. În celelalte jocuri testate placa s-a comportat bine, cu toate că lipsa de T&L și-a spus cuvântul (cel mai mult în MDK2). Probabil că și în noile jocuri ce vor apărea, acest neajuns va arunca o umbră asupra plăcii, dacă respectivele jocuri nu vor suporta funcțiile cinematice pe care hardware-ul le are.



Overclocking

If you can't beat them, join them...

Acum câteva luni, una dintre cele mai „conservatoare" companii era 3dfx. Nu existau drivere beta pentru plăcile produse de ei, iar de overclocking nici nu putea fi vorba. „Overclocking your 3dfx card will void your warranty". Dar, surpriză... Au început să apară drivere beta, și, culmea, pe site-ul 3dfx există o pagină în care se explică amănunțit procedeul de overclocking la o placă Voodoo5, și chiar un utilitar de overclocking!

Concluzie

Dacă viteza este importantă pentru voi sau nu aveți nevoie de toate eye-candy-urile de care dispune, există alegeri mai bune decât Voodoo 5. Pe de altă parte, FSAA-ul este superb. Pentru un FPS, poate, nu este cea mai bună opțiune, aici viteza având un rol important, dar pentru multe alte jocuri 3D viteza nu este un element decisiv și aici FSAA-ul poate fi admirat în toata splendoarea pe noul tău Voodoo5.

Toshy

3dfx Voodoo5 5500
Distribuitor: Caro Group
Telefon: 01-3137109
Preț: 290 USD (fără TVA)

Sistemul de test

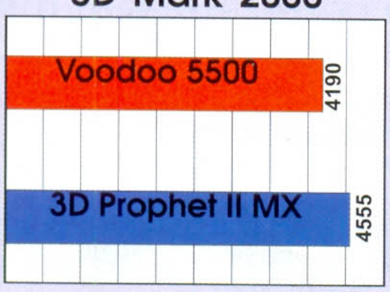
Pentru a releva performanțele pure ale celor două placi grafice, le-am testat pe un sistem construit în jurul unui procesor Intel Pentium III Coppermine 800EB, care funcționează la viteza de 800 MHz. Placa de bază folosită, modelul MSi MS-6337, folosește noul chipset Intel i815 care, pe lângă modulul AGP 4x, suportă și frecvența de bus de 133 MHz. Memoria folosită a fost, bineînțeles, un modul DIMM PC133 de 128 MB. Pentru a elimina pe cât posibil influența negativă a vitezei celorlalte componente din sistem, am folosit un harddisk cu viteza de rotație de 7200 RPM care suportă modul UDMA66.

Plăcile au beneficiat de ultimele drivere existente la momentul testării, drivere care, de obicei, au mărit performanțele plăcilor față de driverele care au venit odată cu placa. Detonator 6.01 pentru Hercules 3D Prophet II Mx, și respectiv Voodoo5 5500 Drivers v1.01.00, pentru Voodoo5 5500.

Procedura de test

Pentru a ne face o imagine cât mai completă despre comportarea fiecărei plăci, am rulat fiecare din cele 5 jocuri (Quake3, Unreal Tournament, Expendable, Test Drive 6 și MDK2), jocuri 3D reprezentative, fără sunet, în rezoluțiile 800x600 și 1024x768 cu 16 și 32 biți adâncime de culoare. 3DMark 2000 a fost rulat cu opțiunea „default benchmark". Testarea în modurile cu adâncime de culoare de 16 biți a urmărit obținerea unui frame rate cât mai mare, opțiunile de calitate a imaginii (texture quality etc., dacă acestea existau) fiind setate la minim, iar în cele cu 32 biți, toate opțiunile de calitate au fost setate la maxim. La fel ca și la drivere am folosit ultimele update-uri pentru jocuri apărute la momentul testării, cele mai importante fiind Quake 3 Arena point release 1.17 și Unreal Tournament v4.20. Testele s-au desfășurat sub Windows 98SE peste care am instalat DirectX v7.0a, iar opțiunea de Vertica Synch a fost disabled atât din jocuri cât și prin intermediul driverelor.

3D Mark 2000





Quick test audio - stil și tradiție

Yamaha și Guillemot, două companii care s-au impus pe piața perifericelor pentru calculatoare, prima datorită experienței anterioare din domeniul audio și cea de-a doua datorită calității și perseverenței cu care își realizează produsele, ne prezintă în acest număr câteva componente indispensabile pentru dotarea unui sistem multimedia modern.

Marius Ghinea

Guillemot Maxi Flat Speakers 2.1

Acest sistem de boxe active de la **Guillemot** este aproape identic cu cel prezentat într-unul din numerele trecute ale revistei noastre, cu diferența notabilă că *Guillemot Maxi Flat Speakers 2.1* este dotat și cu un subwoofer, pe difuzor conic. Lucru ce are importanța lui aparte în acest caz, dat fiind că sistemele cu difuzoare plate au lipsuri în ceea ce privește redarea frecvențelor joase. Accentuăm și în această prezentare designul sistemului *Guillemot Maxi Flat Speakers 2.1*, finețea deosebită a liniilor, discreția care le recomandă unui birou elegant. Lucrul pentru care Guillemot merită toate laudele este faptul că au adăugat difuzorul subwoofer-ului în corpul amplificatorului, reușind astfel să păstreze frumusețea designului inițial. Bineînțeles, la o putere de 3W pe canal la sateliți, cu un subwoofer de 12W, nu ne putem aștepta la explozii sonore. Dar, repetăm, acest sistem este excelent configurat pentru utilizarea la birou, la locul de muncă, unde va asigura condiții foarte bune de audiție utilizatorului, fără a deranja sonor pe cei aflați în jur, fiind în același timp foarte plăcut la vedere.



Producător: Guillemot
Ofertant: UbiSoft România
Telefon: 01-2316769
Preț: 54 USD

Yamaha YST-M7 și YST-MSW5

În fața înmulțirii sistemelor de boxe de tip sateliți + subwoofer, configurație care tinde să devină o constantă alături de calculatoarele noastre, **Yamaha** nu a reacționat creând propriile sisteme de acest tip, ci a realizat ad-hoc astfel de



configurații, din sisteme de boxe ce erau anterior comercializate separat. Pachetul astfel rezultat cuprinde sistemul de boxe active *YST-M7* și subwoofer-ul *YST-MSW5*.

YST-M7 oferă o putere de câte 5Watt pe fiecare canal, iar banda de frecvențe redată este cuprinsă între 80 Hz și 20.000 Hz (3 dB. Diametrul difuzorului este de 6,5 cm, acesta oferind un sunet plin, puternic și bine conturat. Foarte important este faptul că *YST-M7* oferă o ieșire separată pentru subwoofer, neamplificată. Subwoofer-ul *YST-MSW5* ne era deja bine cunoscut, fiind renumit ca unul din cele mai reușite subwoofer-e pentru sisteme audio pentru desktop. Foarte solid construit, greu de 4 kg, și cu un difuzor de 12 cm diametru, acest subwoofer redă frecvențele joase (40Hz - 250 Hz) la o putere proprie de 15 Watt. Un subwoofer excelent, care se remarcă prin absența distorsiunilor și utilizarea la maxim, prin construcția robustă, a energiei emisiei sonore a difuzorului. *YST-MSW5* are reglaj propriu de volum, ceea ce facilitează obținerea de către utilizator a proporției dorite de frecvențe joase în audiție.

Excelent pentru audiția muzicală și pentru jocuri, acest pachet de sisteme de boxe oferă într-adevăr calitatea pe care o așteptam de la **Yamaha**. În cazul în care doriți și o placă de sunet, există o variantă a acestui pachet care include și placa de sunet *Yamaha WF192XG*, bazată pe procesorul YMF724.

Ofertant: Flamingo Computers
Telefon: 01-2225041
Preț: 159 USD

Yamaha CBX K1-XG

Această claviatură MIDI de la **Yamaha** este utilă acelora care doresc și un generator de tonuri de bună calitate. Pe lângă claviatură (care recunoaște intensitatea apăsării, dar numai pentru prima fază a lovirii clapei, întocmai ca la pian), este încorporat și un modul de tonuri și efecte, practic identic cu cel aflat pe DB 50 și SW60, adică dotat cu peste 600 de timbre, 11 seturi de tobe, totul în 4MB de memorie, și la care se adaugă un modul de procesare ce conține un bloc de reverb, unul de chorus și unul de inserție, în total peste 60 de efecte ce pot fi aplicate tonurilor interne. Alimentată de la baterie, *Yamaha CBX K1-XG* poate fi utilizată la purtător, pentru lucrul „la inspirație", folosind difuzoarele încorporate.



Există și o ieșire de tip Line Out, pentru cei care doresc amplificarea semnalului sonor sau înregistrarea lui printr-o placă de sunet. Dotată cu intrare și ieșire MIDI, *Yamaha CBX K1-XG* poate fi complet controlată și software, cu programe precum XGEdit.

Ofertant: Flamingo Computers
Telefon: 01-2225041
Preț: 159 USD



Minimum System Requirements

Mai mult ca sigur că fiecare dintre voi s-a gândit cum ar fi dacă... dacă ar avea, dacă ar avea mai mult, sau dacă ar avea totul.

Deci ai reuşit să faci rost de nişte bani pentru un sistem nou nouţ, sau ai bani pentru un upgrade, şi nu ştii ce să alegi. De acum înainte noi o să te ajutăm să iei decizia cea mai bună. Vom construi trei sisteme pe care noi le considerăm cea mai bună alegere la momentul actual pentru un gamer, sisteme pe care le vom modifica în fiecare lună menţinându-le la acelaşi nivel de preţ. De asemenea vom avea şi un „upgrade al lunii" în care vom explica de ce trebuie făcut un upgrade, la ce jocuri ajută, la ce jocuri nu, şi ce trebuie să ştiţi când îl faceţi.

Cele 3 configuraţii vor fi împărţite după preţ, un PC pentru gameri începători, fără pretenţii sau fără prea mari posibilităţi financiare, unul pentru oricine se respectă şi care poate face faţă oricărui joc, care probabil este cea mai bună soluţie pentru toată lumea şi un „dream machine" pentru cei care îşi „dedică" întreaga viaţă jocurilor.

Pentru că din ce în ce mai mult jocurile tind să aibă parte de muliplayer on-line, şi gamerii sunt tot mai fascinaţi de această posibilitate, de luna viitoare, vom avea şi o parte de conectare la Internet, în care vom explora posibilităţile pe care le aveţi pentru a juca on-line, bineînţeles după buzunarul fiecăruia.

Preţul maxim pe care sistemul „entry-level" pentru gameri îl va avea este de 800 USD, dar totuşi vom încerca să ne situăm cu cât putem de mult sub acest prag, iar pentru cel mediu pragul superior de preţ va fi maxim 1200 USD.

Entry-Level

Criteriul care stă la baza construcţiei acestui sistem este raportul preţ/performanţă care trebuie să fie cât mai bun, adică la un preţ cât mai mic să poată să fie considerat, totuşi, o maşină de jocuri. Acest sistem necesită o altă configuraţie faţă de cele entry-level obişnuite, cele bune la toate, de la DTP la jocuri. Bineînţeles, vom pune accentul pe componentele care influenţează cel mai tare performanţa în jocuri. Acestea sunt în primul rând placa video/acceleratorul 3D, performanţa procesorului în jocuri şi elementele de ergonomie, cum ar fi un mouse acceptabil cu o rezoluţie relativ bună şi un monitor care să afişeze o imagine care nu oboseşte ochiul, aspecte foarte importante, dar destul de neglijate de gameri.

Nucleul ales este un procesor Celeron 500, care oferă un raport preţ/performanţă excelent. O placă de bază Epox în care montăm o placă de sunet cu cip YMF724, o placă video Ati Rage Fury 128 PRO (nu cred că mai e cazul să explicăm importanţa plăcii video aici) şi un DIMM de 64 MB de memorie care este suficient pentru aproape toate jocurile.

Mai adăugăm carcasă, unitate de floppy disk, un CD-ROM şi un harddisk de 13 GB. Tastatura nu are o mare importanţă pentru majoritatea jocurilor, şi o tastatură obişnuita îşi face treaba. Interfaţa dintre jucător şi calculator este poate cea mai importantă parte, aşadar un mouse şi un monitor bune îţi pot îmbunătăţi performanţele de jucător. Un mouse bun, fără probleme destul de folosit pentru jocuri este Microsoft IntelliMouse. Se mişcă bine, este ergonomic, are rotiţă de scroll şi 3 butoane,

Componentă	Tip	Preţ
Monitor	Samtron 55E	120$
Procesor	Celeron 500 MHz	105$
Placă de bază	Epox EP-3VBA2	90$
Memorie	64 MB	75$
Harddisk	Fujitsu MPE3136AT	95$
CD-ROM	LG CRD-8480C	37$
Placă video	Ati Rage Fury 128Pro	100$
Carcasă		30$
Mouse	Microsoft Intellimouse	23$
Tastatură		5$
Placă de sunet	Yamaha YMF724	19$
Boxe		16$
Total		715$

asta justifică includerea în acest sistem a acestui mouse puțin mai scump decât cele de 5$ incluse în sistemele obișnuite.

Average

Un utilizator obișnuit are mai mult ca sigur pretenții mai mari de la viață, așa că unele lucruri în plus sunt absolut necesare ca să îl facă fericit. Cu 400 USD mai mult se pot schimba multe lucruri față de configurația mai „pârlită" prezentată mai sus. O placă video mai răsărită, niște memorie, un mouse mai bun și în prețul acesta intră și un Athlon 700, care, incontestabil, merge mult mai bine decât un simplu Celeron. Să zicem că aici mai putem pune o placă video GeForce2 MX care este destul de ieftină și cu performanțe excelente, încă 64 MB memorie, o placă de sunet Guillemot cu accelerare și un mouse cu senzor optic Microsoft.

Componentă	Tip	Preț
Monitor	ADi Provista E55	220$
Procesor	AMD Athlon 700 MHz	200$
Placă de bază	Gigabyte 7VM	110$
Memorie	128 MB	150$
Harddisk	Quantum Fireball Plus LM 10.2GB	125$
CD-ROM	Asus CD-S500/A	55$
Placă video	3D Prophet II MX	140$
Carcasă		30$
Mouse	Microsoft Intellimouse Explorer	50$
Tastatură		5$
Placă de sunet	Guillemot Maxi Sound Fortissimo	35$
Boxe		16$
Total		1136$

Dream Machine...

Aici nu sunt multe explicații de dat... sau sunt. Cam tot ce se găsește în această configurație este vârful de lance în domeniu, produse cu care firmele producătoare se mândresc, și care sunt greu de găsit în ofertele obișnuite. Un monitor de minimum 19" este necesar pentru un asemenea sistem, mai ales că este dotat și cu o placă video pentru care performanța la rezoluțiile mari nu este o problemă. Ca nucleu am ales un PIII/1130Mhz (lansat de Intel acum câteva săptămâni), pentru că este procesorul cu cele mai mari performanțe care există la ora actuală, și mai ales ca pentru acest sistem prețul nu este o problemă. Și dacă este un „Dream Machine", putem să visăm că într-o zi acest procesor nu va exista numai pe hârtie și că îl vom putea vedea și în magazine. 512 MB RAM sunt importanți, pentru că, de exemplu, Unreal Tournament folosește memorie multă, diferențe existând chiar și de la 256 MB în sus, și, în general, este de preferat să fie cât mai multă memorie. Ultimul lucru „cool" în materie de harddisk-uri este IDE Raid. Pe scurt, asta înseamnă un controler la care se conectează două (sau mai multe) harddisk-uri identice, pe care le unește (virtual) dublând performanțele de transfer, și orice joc o să pornească mai repede de cât poți să îți dai seama.

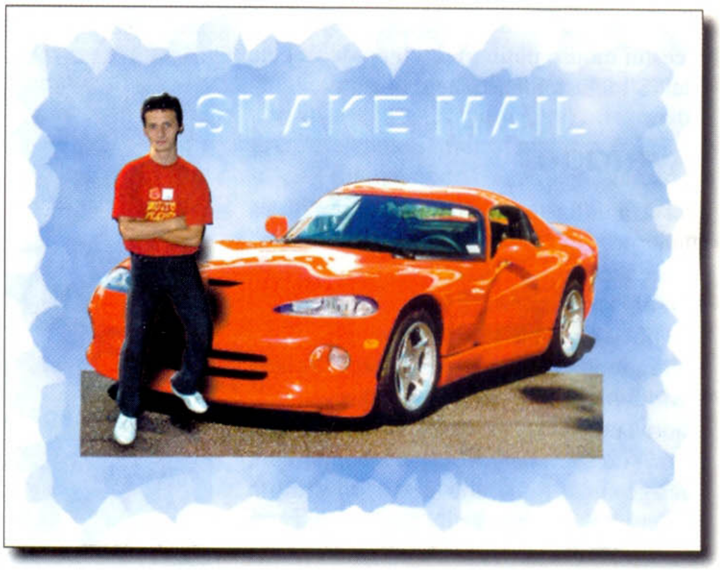
Un CD-RW, care afișează niște cifre amețitoare 12/10/32, își găsește locul negreșit aici alături de un DVD.

Cum spuneam, ergonomia este destul de neglijată de majoritatea gamerilor de pe la noi, dar un mouse bun și un pad din material dur fac minuni. Și, chiar dacă nu ați avut posibilitatea să puneți mâna pe așa ceva, imaginați-vă un mouse care nu se blochează în mijlocul unui joc de Starcraft, în timpul unei bătălii și nimeriți pe o altă unitate, sau în momentul în care puteți face frag-ul decisiv în Quake 3, totul din cauza „lucrurilor" acumulate pe bila mouse-ului sau din cauză că un colț al mouse-pad-ului este puțin îndoit... nasol, nu? E o adevărată plăcere să joci orice joc cu un astfel de mouse. Razer Boomslang este un mouse special făcut pentru jocuri care e garantat să crească acuratețea pe care o are cel care îl folosește, mai ales dacă este folosit împreună cu un mouse pad făcut special pentru asta, de exemplu un Everglide Large Atack Pad. Sunet surround prin niște boxe Creative conectate la un SB Live! Platinum, super pentru DVD-uri și jocuri care știu de surround. O carcasă mare, cât mai impunătoare, la o rețea undeva – când te duci cu supersistemul tău, o să îi lași pe toți cu gura căscată. Dacă mai ești dispus să mai dai ceva bani, poți să te duci la un artist sau, dacă ai talent, chiar tu poți să îți modifici carcasa să arate mai cool. Un lucru interesant e să decupezi în partea laterală a carcasei o fereastră, pe care să o acoperi cu plexiglas pe care ai lipit un logo de Quake 3 (sau ce vrei tu) și niște fire să arate puțin mai în spiritul jocului, și să pui niște led-uri în interior. Efectul este de-a dreptul impresionant.

toshy

Componentă	Tip	Preț
Monitor	Sony Multiscan F400	1100$
Procesor	Pentium III 1130 MHz	1000$
Placă de bază	Abit BX133 Raid	180$
Memorie	512 MB PC133 CL2	650$
Harddisk	2xQuantum Fireball Plus LM 30 GB	420$
DVD	Pioneer 104SZ	160$
CD-RW	Plextor PlexWriter 12/10/32	280$
Placă video	Creative 3D Blaster GeForce2 GTS	330$
Carcasă		150$
Mouse	Razer Bboomslang 2k	100$
Mouse pad	Everglide Large Atack Pad	25$
Tastatură	Microsoft	40$
Placă de sunet	Creative Labs Live! Platinum	35$
Boxe	Creative Desktop Theather 5.1 DT2500	270$
Total		4740$

Hey... Huston... we've got a problem... It seems that Wild Snake is back and he has a lot of venom. Aveți di grijî!!!



Așa este, dragii sneicului! M-am întors din călătoria în care am fost plecat și nu îmi prea place ce am găsit. Păi, ce este cu dezordinea asta? Gata, gata gălăgia că vă mușc. Pe deasupra mai sunt și nervos că mi s-a stricat mașina la 1000 de kilometri de casă de a trebuit să mă târâi pe jos până când i s-a făcut milă unui tip cu Trabant 7x7 și m-a luat pe bara din față. A fost o experiență unică însă de atunci am o mică problemă: nu mai văd bine cu urechea stângă. Hai gata cu discuțiile că avem treabă.

Sssssă înnebunesssc câte ssscrissori! București, Brașov, Constanța, Arad, Sibiu, Galați... din toată țara. Multe, foarte multe scrisori și acest lucru nu poate decât să mă bucure. Se vede treaba că vă place noua înfățișare a revistei și apreciez acest lucru. Oricum, să știți că nu avem de gând să ne oprim aici așa că stați pe aproape și continuați să ne scrieți despre tot ce vă mulțumește, dar mai ales despre ce vă nemulțumește. Eu vă voi răspunde!!!

Șarpele sălbatec de stepă pe cale de dispariție

Yo Level!

Mine name este Manole Alex (a.k.a Guybrush, from Monkey Island) și pot să spun ca sunt un mare fan al vostru **[Și noi suntem mari fani ai tăi]** , care vă cumpără revista din august 1998 **[...care scriem revista pentru tine din octombrie 1997]**, dar care vă scrie pentru prima dată. **[Începutul este mai greu...]**

Așa că acum mi-am luat inima-n dinți și vă spun câteva dintre cerințele mele:

1. Pentru că sunt un mare fan al Monkey Island-ului vă rog să faceți odată măcar un Preview despre Monkey Island 4: Escape from Monkey Island și să puneți pe CD demo-ul.

[Cu articolul nu cred că există vreo problemă, însă în ceea ce privește demoul nu cred că te pot ajuta!]

2. Unde este Murray și unde sunt sicriele la Monkey Island 3, în nivelul 4, la cimitir în „întreprinderea" de asigurări pe viață a lui Stan? **[A trecut atââââââât timp de când nu s-a mai jucat Monkey Island 3, încearcă și tu un DLH.]**

3. A apărut jocul Pokemon pentru P.C.? **[Nu cred, oricum eu nu am auzit să fi apărut.]**

Iar acum că v-am cerut aceste lucruri vreau să vă pun o întrebare mai personală: Ce jocuri preferați? Cam asta a fost din partea mea și nu uitați să Jump up spre nivelul următor. **[Gata șefu'...]**

Alex Manole – Pitești

Dragă redacție LvL

Vă voi scrie mai puțin din cauză că nu prea am timp. Ași **[Ce zici de „aș"? Arată mai bine, nu??]** vrea să vă întreb câteva lucruri despre jocuri și despre revista voastră și să vă sugerez câteva lucruri. **[Hmm... Din nou sugestii, din nou explicații...]** Să încep **[Proceed!!!]**:

1. Știu de ce nu puteți să puneți posterul în revistă, dar puteți să-l puneți pe CD. **[Mda... Există totuși o singură problemă. Dacă îl punem pe CD cum vei reuși să îți spui posterul pe perete? Întrebare de întrebare!]**

Cred că 75% din gameri au imprimantă. **[Aha, dar tu îți dai seama cât toner îți trebuie să scoți un poster la imprimantă? Și... în plus, câți gameri crezi că au imprimante care să scoată formate mai mari de A4?]**

2. De ce nu puneți niște muzică pe CD? **[Eh... copyright, drepturi de autor, alea-alea...]**

3. Ați putea pune și un joc full pe CD **[A apărut deja. Numele său: Steel Panthers!]** și să creșteți puțin prețul la revistă cu vreo 20.000 lei. **[... și nici nu am scumpit revista!]**

4. Ce placă video bună dar și mai ieftină pot să-mi cumpăr și cam cât ar costa? **[Cu 40-50 $ poți să îți cumperi o placă destul de bună: Voodoo Banshee, Riva Tnt 2, Savage 4.]**

5. De ce trebuie să ai peste 16 ani pentru a merge în Level fans camp? **[Din motive bine întemeiate]** Eu sunt foarte bun la Quake2 și 3 am auzit că faceți concursuri și sunt supărat că nu pot participa. **[Îmi pare foarte rău. Poate la anul vei avea posibilitatea de a veni în Level Camp.]** Pentru redacție și revista Level nu am decât laude și sper să apară continuare și să aibă mult succes!

Cu drag al vostru fan

Cornel – Galați

Helo,Level

Mă cheamă VOLTAIRE și vă scriu pentru prima oară **[Bonjour, Voltaire!]** și aș avea o cerință și o întrebare ambele fiind legate de StarCraft deoarece sunt un fan obsedat al acestui joc mareț. **[Hopa...un Brood-orist!]**

V-aș ruga să publicați un nou demo, StarCraft (original sau Brood War), bineînțeles dacă se poate și dacă aveți cum, dar vă implor. **[Din păcate, nu putem să îți îndeplinim dorința!]**. Acum că a venit timpul, întrebarea: Care rasă este cea mai puternică, în Brood War și de ce? **[După părerea lui Kshu (care e un specialist al Brood-ului), zergii, iar după părerea lui Pepper, tătarii!]**

Iancu Ionuț – București

Sal'tare LEVEL Boys

Mă cheamă Radu Lepșa a.k.a. Vaipăr **[Viper – tare mașină!]** și vă scriu pentru prima oară, nu sunt un fan prea vechi, vă citesc de pe la începutul anului 2000. **[Mai bine mai târziu decât niciodată!]**

Scurt și fără dureri (mari) să trecem la subiect. **[...și după aceea să trecem la predicat. Despre atribute cu altă ocazie!]**

1. Aveți o dată mai precisă pentru apariția Black&White? **[Nope]**

2. Ce placă ar cere și ce memorie ar necesita? **[Cred că o placă video de 16 MB și 64 MB RAM vor fi suficiente.]**

3. Nu se prea potrivesc cerințele jocurilor date de „DOMNIILE VOASTRE". **[La Preview noi scriem sistemele recomandate de producători, iar la Review dăm sistemele pe care am testat noi jocurile.]**

4. Cât vă costă să puneți două pagini

în plus în revista voastră? **[Depinde...]**

5. Puneți și voi nota la „Minireview” (umoristică)! **[Hmm... nu este o idee rea.]**

6. Unde-s Themele?! **[...de casă?!?]**

7. Eu cam sunt un fan RPG, RTS e posibil vreun LEVEL SPECIAL sau un LEVEL SPECIAL CD care să conțină măcar un joc full din aceste genuri (dacă este posibil?). **[Pe CD-ul lunii august există un joc de strategie. Sper să îți placă.]**

Salutări la toată redacția (special „Șerpișorului Nevoiaș”) **[Nevoiaș dar sălbatec... a nu se omite sălbatec!]**

Din partea mea (adică eu și persoana mea).

Lepșa Radu – Făgăraș

Dragă redacție,

Vă scriu pentru prima oară **[Sper că nu este și ultima oară]**. Vreau să vă felicit pentru revistă care a suferit o mare schimbare (în bine) **[Mulțumesc! Să știi căne-am străduit și nu dorim să ne oprim aici.]** de când o cumpăr, mai precis din '98 **[Oho... long time...]**. Se apropie cu pași mari spre modelul revistei occidentale **[Exact aceasta este și dorința noastră!]**. Aș avea câteva sugestii: **[Te ascult, dar... nu promit nimic]**.

1. În revistă să fie oferte ale unor firme (în materie de jocuri si accesorii) care să conțină numele și prețul produsului. **[Firmele din România care distribuie jocuri și cu care colaborăm noi au numărul de telefon trecut în revistă. Așa că îi poți suna fără nici o problemă și îți garantez că îți vor oferi informațiile de care ai nevoie.]** Asta trebuie să ocupe cel puțin o pagină. **[...și dispare un articol, nu?]** Chestia asta am observat-o la toate revistele occidentale citite. **[Respectivele pagini sunt reclame plătite cu bani grei.]**

2. Faceți un LEVEL SPECIAL. La CHIP se poate face? **[Mda... S-a mai discutat despre un Level Special. Poate că vom face.]**

3. Nu introduceți la „Playable demos”, filme (exemplu „Diablo 2" din iunie 2000). În domeniul filmelor trebuie să aveți o rubrica diferită pe CD-ul LEVEL. **[Da, ai dreptate. În ceea ce privește filmul de Diablo 2, să știi că a fost o greșeală care sperăm să nu se mai repete.]**

4. Cât mai multe concursuri. Cu ocazia asta vreau să spun că și eu am câștigat la un concurs un abonament pe 6 luni la LEVEL și m-am bucurat foarte mult. **[Mă bucur că te-ai bucurat. De fapt, acesta este și scopul concursurilor. Și nu uita: doar jucând poți pierde!!!]**

5. Măriți din nou numărul paginilor la 100, chiar dacă scumpiți un pic revista. Aceasta este nu numai părerea mea, ci și a unor prieteni de-ai mei care își cumpără LEVEL. **[Da, ne-am gândit și noi la acest aspect.]** Sunt foarte mulțumit că există LEVEL și CHIP pentru ca acoperă ambele necesități (jocuri și respectiv programe). **[Ok. Mulțumim.]**

Încă un lucru: Ce s-a întâmplat cu emisiunea www.apropo.ro? **[Este în vacanță. Va reîncepe în luna septembrie.]**

Raul aka The Powerful – Arad

Dragă LEVEL,

Mă numesc Gabriela și sunt din Galați **[Bună, Găbița!]**. Pentru început aș dori să vă spun cât de mult vă admir revista și vă salut pe toți din redacție! **[Și noi te salutăm, mai ales subsemnatul, adică je, adică Sssssnake-ul!]** De când o cumpăr (august 1999 fără întreruperi până în prezent), pot spune că este foarte frumoasă și interesantă și nu am nici un lucru de reproșat. **[Hmm... chiar nu ai nici un reproș de făcut?]** Pe lângă extraordinarele articole despre jocuri, paginile despre hardware și troubleshooting mi se par foarte folositoare deoarece afli ce mai este nou în domeniul computerelor și cum să-ți mai rezolvi unele probleme pe la PC. **[Mă bucur că îți suntem de ajutor.]**

Acum aș dori să vă fac o propunere: dacă aveți posibilitatea, de ce nu introduceți pe CD la Tool Box ceva asemănător cu CHIP Remote. **[Da, o să ținem cont de ideea ta.]** Nu cred că ar strica un mic program în care să poți căuta diferite demouri de jocuri sau programe care au fost pe CD-uri anterioare. Lista poate fi la început mai mică, dar apoi se mai poate adăuga. **[S-a notat!]**

Nu vreau neapărat să-mi publicați scrisoarea, dar aș dori măcar să luați în considerare propunerea mea. **[Na, că ți-am publicat scrisoarea și vom lua în considerare și propunerea ta]**.

Salutări, Gabriela

Stimată redacție LEVEL

[Stimate cititor LEVEL]

Mă numesc Dexter și vă scriu pentru prima dată. **[Aha... deci ești începător. Păi, atunci unde este semnul dom'ne?!?]** În primul rând aș vrea să vă felicit pentru această revistă cu numele „LEVEL” **[LEVEL?!? Nu am auzit de revista aceasta! Din România?]**, revistă care a reușit să-mi atragă atenția încă de la primul număr pe care l-am cumpărat (mai 1999), revistă pe care o aștept cu nerăbdare în fiecare lună. **[Și noi suntem acolo întotdeauna, nu?]**.

După părerea mea, revista dumneavoastră este cea mai tare revistă de jocuri pe calculator din România **[Taci că mă exciți!]** și singura revistă pe care o consider aproape perfectă, dar cred că nu i-ar strica 100 de pagini. **[Și eu cred la fel. Oricum, noi sperăm ca numărul paginilor să sară peste 100.]**

Acum, când 5 rânduri s-au dus, aș avea și eu niște întrebări (?) și niște sugestii: **[Mi se pare normal]**

1. Aș vrea să știu care e cel mai tare program de făcut muzică disponibil și în această țară.(am impresia că domnul redactor-șef știe care este aceasta!) **[Claude spune că cel mai tare program de făcut muzică la ora actuală se numește Rebirth.]**

2. Am următoarea configurație: AMD K6 II, 300 MHz, 32 MB RAM, o placă video S3 VIRGE cu 2MB și un HDD de 2,1 GB. În primul rând vreau să-mi fac un upgrade la placa video. Ce îmi recomandați. O placă LeadTek WinFast S320 II cu 16 MB sau cu 32MB? **[Normal că una cu 32 MB.]** Ce upgrade îmi recomandați? **[Ce spui de un Athlon 600 MHz, 64 MB RAM, HDD 10 GB și placa video despre care am discutat mai sus]**.

3. Vă rog să continuați să puneți muzică pe CD! Melodiile lui Claude sunt foarte reușite și îmi plac foarte mult! **[Îi voi transmite lui Claude aceste gânduri frumoase. Claudiuuuu... auzi că...]**

4. Cred că niște filme pe CD n-ar strica! **[Așa este, nu ar strica!]**

În încheiere vă spun doar atât:

JUMP TO THE NEXT LEVEL, JUMP TO (A) PERFECT LEVEL! **[Okie dokie... gata șefu'... sir yes sir!!!]**

Cu respect

Stratila Ionuț (DEXTER) – Săveni, Jud. Botoșani

Hi DUDES! (LEVEL)

După blocurile gri,
Stă Wild Snake cu gamerii!!
[Are bani, are putere,
Și-ncearcă să facă avere!]

Salut. Mă numesc Iurea Matei și sunt din Piatra Neamț. Sunt un mare fan al revistei LEVEL.

De un timp mă cam supărați. **[Yo man. Mă numesc Sneic și sunt din Tractoru, cartierul băiețașilor de băiețași de cartier!]**

- În loc de demo-ul DIABLO II am văzut un filmuleț (care nu mi-a plăcut) **[Păcat. Este un film foarte reușit.]**

- Ce v-a trecut prin cap să puneți LEMINGS REVOLUTION? **[Adică? Păi, ce acela nu e joc?]**

INTREBĂRI:

- Cum activez cheat-urile la WORLD CUP 98 **[Habar nu am. Nu am jucat cu cheat-uri acest joc.]**

- De ce în numărul din iulie ați pus multe review-uri cu nave spațiale și mașini? Ar fi fost mai interesant niște jocuri de strategie. **[S-a nimerit ca în acest număr să existe mai multe review-uri de acest gen. Nu a fost nimic premeditat. Oricum, încercăm să facem articole cât mai variate.]**

PROPUNERI

- Aș fi dispus să dau 50-60 de mii (de

lei) dacă aţi mări numărul de pagini. **[Tu poţi sssă dai... însă alţii poate nu au venituri foarte mari şi nu vor avea această posibilitate.]**

F.F. URGENT pentru WILD SNAKE

- Când jucăm un NFS III? Dar un Quake 2 (în reţea)? **[Oricând. Poate că dacă ai fi venit la Level Fan Camp ai fi putut să mă „baţi" la un NFS III, IV sau Porsche].**

În rest toate bune şi frumoase şi:

Şi tot ce a rămas de făcut aia facem

[Trăim cum ştim producem... aaaaaa scuze mă cam luase valu']

Citim LEVEL şi tragem (în inamici din Quake 2.)

JUMP OVER 3 LEVEL **[Doar atât?!?]**

Iurea Matei – Piatra-Neamţ

LEVEL NU TE OPRI DIN DRUM

[Nici nu mă gândeam şi din când în când mai fac şi câte un JUMP!]

Dragă LEVEL, este pentru prima dată când vă scriu. **[Bine ai venit!]**

Numele meu este Iacob Tiberiu Octavian. Am să vă rog să-mi răspundeţi la nişte întrebări, deci voi fi scurt şi la obiect **[şi eu la fel]:**

1. Este greu să procuraţi materiale pentru revistă? **[Câteodată, însă ne descurcăm. În mare parte este şi meritul distribuitorilor din România: UbiSoft România, Best Computers, Monosit Comimpex sau Sony Overseas.]**

2. Există şanse ca CD-ul revistei să conţină mici BUG-uri? **[Bineînţeles, însă sunt mici şi rare. Nimic pe lumea aceasta nu este perfect.]**

La capitolul sugestii am următoarele lucruri de spus:

3. Dacă se poate sa arătaţi fiecărui joc din revistă parolele lui (dacă are). **[O rubrică de acest gen se găseşte pe site-ul Level. www.level.ro]**

4. Să existe o pagină cu bancuri. **[Hmm... bancuri cu şi despre jocuri?]**

Revista voastră a bătut toate recordurile! **[Mondiale sau naţionale?!?]**

I.T.O. – Bucureşti

En Taro Adun, LEVEL

[Dau o cola, Cătălin]

Mă numesc Tremurici Cătălin Viorel şi vă scriu pentru prima dată. Aveţi o revistă marfă **[... de contrabandă]** cu comentarii foarte amuzante dar şi serioase. **[Prietenii îmi spun Seriosul!].** Vreau să-l felicit pe Wild Sssssnake pentru articolele de la Minireview din luna iunie care mi-au plăcut la nebunie **[Mă bucur că îţi plac mini-review-urile şi îţi mulţumesc pentru laude].** (Minireview-ul mi se pare mai cool decât Fun Stuff-ul).

Aş vrea să vă pun câteva întrebări. Pot? **[Ok, sure, of course, ba bine că nu, sertănli...].** Vedeţi că sunt cam multe! **[No problem!]**

1. Cât mai e până la Diablo II că mor? **[A apărut pe 30 iunie.]**

2. De ce aţi scris ditamai articolul de 8 pagini despre NFS Porsche 2000? Merită cumpărat? **[Normal. Este cel mai tare simulator de maşini de la această oră.]**

3. Aţi deschis site-ul? Care este adresa? **[www.level.ro]**

4. Cât mai are dl. Claude la articolul Jocul - Zeul Mileniului Trei? **[Dl. Claude zice că s-a terminat deja.]**

Am nişte sugestii de făcut:

5. Măriţi rubrica „Aveţi probleme" **[OK. S-a notat.]**

6. Ar trebui să faceţi un efort să publicaţi primele scrisori ale cititorilor. **[Publicăm scrisorile cele mai interesante. Restul... la ne-au mai scris.]**

Tremurici Cătălin Viorel Bucureşti

Salut!

Vă scriu pentru prima dată, chiar dacă vă cumpăr revista din decembrie 1998. **[Keep doing it!]** N-am să vă cer pentru nimic în lume să: puneţi carcasă la CD, să puneţi un joc full etc. **[Bine faci tataie, că sunt destui care ne cer aşa ceva.]** În schimb, ca tot omul, am şi eu ceva nemulţumiri. **[Văleleu!!! Cum aşa?]** Fiind innebunit după sportul rege am rămas surprins când am văzut că nu apar pe CD demo-urile la Premier Manager 2000, Euro 2000 şi alte titluri dedicate acestui sport. **[Da, da ai văzut ce demo-uri tari am avut în schimb!].** Vreau să vă întreb ceva. Nu aveţi cumva numerele din ianuarie 1999 şi octombrie 1998? Dacă le aveţi, aş dori să-mi spuneţi cum aş putea să intru în posesia lor. **[Există şi pot fi comandate în modul următor: scrii pe o hârtie numerele pe care le doreşti, numele şi adresa şi o pui într-un plic în care mai pui şi copia după mandatul prin care ai trimis banii la redacţie (15.000 bucata)]**

Nu vă cer să-mi publicaţi întreaga scrisoare, ci doar să-mi răspundeţi la ultima întrebare într-un colţ al Chat-Room-ului. **[S-a rezolvat, nu?].**

Până la următoarea întâlnire, JUMP TO THE NEXT LEVEL **[Jump with us!]**

Magyar Ranger - Petroşani

Salut LEVEL!

Mă numesc Dani zis şi Heydrich (nici o legătură cu generalul german ucis în '42 de partizani) **[Mamăăă, câtă istorie!]** şi vă scriu din Margina, un sat la marginea pământului **[Numele spune tot]** unde am eşuat şi eu în vacanţă. Din lipsă de preocupaţie **[„lipsă de preocupare" sună mai elegant, nu?]** şi apăsat de o plictiseală grozavă **[Vezi să nu te strivească!]**, m-am gândit să vă scriu **[Bine ai făcut!].**

Am o întrebare: poate să cadă cooler-ul de pe procesor atunci când calculatorul se află pe masă? **[Da!]** Nu vă obosiţi să-mi răspundeţi că vă scot eu din ceaţă, SE POATE! **[Na, că m-am obosit degeaba, ştia vagabondul!]**

Să vă spun ce mi s-a întâmplat mie. **[Ia zi, frate!]** Mă chinuiam şi eu la The Sims să o vrăjesc pe una să se căsătorească cu mine **[Vrăjitorule mic ce eşti!]**, când dintr-o dată se aude un zgomot suspect de tare venit din calculator. **[Nu mă-nnebuni!]** Opresc repede calculatorul, îl desfac speriat şi să vezi şi să nu crezi, **[Zi frate, că fac infarct, ce era?]**, coolerul era căzut şi lovea cu paletele în fax-modem **[Hai, lasă-mă! Fantastisch!]** şi eu care crezusem că le-am văzut pe toate.

Prima întrebare mă obligă să mai pun una **[Hai, bagă!]** şi vă rog mult să-mi răspundeţi că este foarte important pentru mine şi copilaşul meu, un K6-II la 450. Câte minute sau secunde poate un calculator să meargă fără cooler montat. **[Frate! Sper că nu vrei să-l porneşti fără cooler. Dacă l-ai oprit imediat nu are nimic, da pune cooler-ul la loc, sau ia altul nou dacă ăla vechi nu mai merge.]**

Şi ca să revenim la revistă... **[Hai să nu revenim că prea ne lauzi şi o să ne auzim vorbe!]**

Dani aka Heydrich [Wild Snake aka Messerschmit'ul cu Ţeavă]

ACEEAŞI... Scrisoare a lunii

Salutare stimabililor,

[Bună, draga mea!]

În primul rând vreau să vă mulţumesc pentru onoarea care mi-aţi făcut-o cu „Scrisoarea lunii" **[Onoarea a fost de partea noastră.].** S-a dus sesiunea **[Mda... şi îs tare bucuros.]**, m-am angajat **[Asta-i bine]** dar banii îi primesc abia în septembrie **[Niciodată nu este prea târziu]** aşa că s-ar părea că abia atunci voi vedea litoralul Mării Negre care este Neagră nu albastră. **[Aşa este. Sunt de acord cu tine.]**

Vreau să îl lămuresc pe Dr. Pepper: Snake-ul m-a cerut, nu invers **[Aaaa...îmi aduc aminte. Parcă în numărul din iunie].** Mi-a răspuns la o scrisoare printre altele cu sintagma „marry me, baby" **[Bineînţeles că te-am cerut de soţie pentru că – citat: „...îmi mai fac timp şi pentru PC şi maşini"].** Evident că am acceptat. Dacă Snake este de acord **[sunt de acord]** să îi fii cavaler de onoare eu nu am nimic împotrivă pentru că mirele alege cavalerul, iar mireasa alege domnişoara de onoare **[Dr.**

Pepper: Da, dar cavalerul de onoare stă în spatele miresei. Dacă ar fi după voința lui Sssssssnake, aș fi nașul și aș sta lângă mireasă. Astfel că orice ai face nu poți scăpa de „stetoscopul" meu!!!]. Așa-i tradiția pe meleagurile ăstea. **[Așa este și pe la noi.]**

Acum serios vorbind, sper din tot sufletul că v-ați „prins" **[Normal că ne-am prins... ca laptele]** că toată faza asta cu nunta este o glumă nevinovată **[Chiar este o glumă... Vai ce păcat. Eu deja am trimis invitațiile de nuntă.]**. Zău așa! **[Pi buni?!?]**

N-am chef să-mi spună o țară întreagă: „Uite-o și pe disperata aia, trage de bietul om și pe ăla îl doare în...cot!" **[Stai liniștită pentru că nu o să râdă nimeni. Cine este destupat la minte poate să înțeleagă o glumă bună.]**

Îmi place să fac „scheme" **[... și mie. Tocmai am executat un triplu axel cu dublu șurub]** de genul ăsta cu prietenii **[Mă bucur să mă consideri un prieten]**, cu condiția să fiu sigură că respectivii știu de glumă. **[Normal că știu de glumă]**.

Sper că v-ați distrat la „Level Fans Camp" și vă ne veți povesti și nouă ce s-a întâmplat pe acolo. Abia aștept să termin facultatea pentru ca să fiu și eu alături de voi la astfel de reuniuni. **[Te aștept la anul în tabără, OK?]** Până atunci poate ne vom întâlni la „IFABO". **[Dacă spui tu!]** Și fiind lipsită de inspirație închei aici plictisitoarea mea epistolă mulțumindu-vă încă o dată pentru tot ceea ce faceți. **[Și eu îți mulțumesc pentru scrisori și pentru tot ceea ce ai spus despre noi. Sper să ne mai scrii... ba nu, chiar te rog să ne mai scrii!]**

Sayonara!

Andreea

Coperta CD-ului



Ne-au mai scris:

Alexandru Domnișoru din jud. Argeș, Drăghici Bogdan din București, Florescu Alexandru din Buzău, Gheorghe Cornel Marius din București, Lupeanu George din Câmpulung, Florina din Constanța, Lupu Radu din Hârlău, Necula Teodor din Tecuci, Jojo din Aiud, Ionescu Tiberiu din București, Ban Robertto Cristian din București, Nuță Cristian din București, Condrachi Costin din Câmpina, Cojocaru Theodor din Botoșani, Pop Daniel din Timișoara, Vulturar Cristian din Cluj-Napoca, C. Buruiană din Galați, Rotaru Alexandru din București, Enache Mircea din București, Anechițoaiei Daniel Ștefan din Bodești, Andrei din Iași, Crăcea Adam din Cluj, Cristian G. din București, Sonic din București, Ghioc Marius din Bacău, Chiriac Radu din Craiova, Todicescu Alexandru din București, Voicu Cosmin din București, Dobre Vlad din București, Grecea Monica din Cluj-Napoca, Ionescu Bogdan din Ploiești, Cachiț Sebastian din Iași, Popescu Ondin din Fălticeni, Drăghici Ioan din Sebeș, Stoenescu Remus din Feldioara, Robert Csaba din Miercurea Ciuc, Ionescu George din Timișoara, Ghilință Mihai din Ploiești, Popescu Vlad din Sibiu, Radomir Radu din Arad, Claudiu Florea din Covasna.

International Games Magazine
LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov

Tel: 068/415158,
093-570511
094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
Redactor șef :
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)

Redactori:
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
(snake@level.ro)
Cristian Cașcaval (K'shu)
(kshu@level.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(pepper@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)

Știri: Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)

Redactor hardware:
Radu Toacșe
(toshy@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@chip.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@chip.ro)
Cristian Tomescu
Csilla Sándor

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@chip.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru

Distribuție:
Ioana Bădescu
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@chip.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

☐ *DA,* doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

☐ **6 luni, la prețul de 180.000 lei**
☐ **1 an, la prețul de 360.000 lei**

începând cu luna: ____________

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

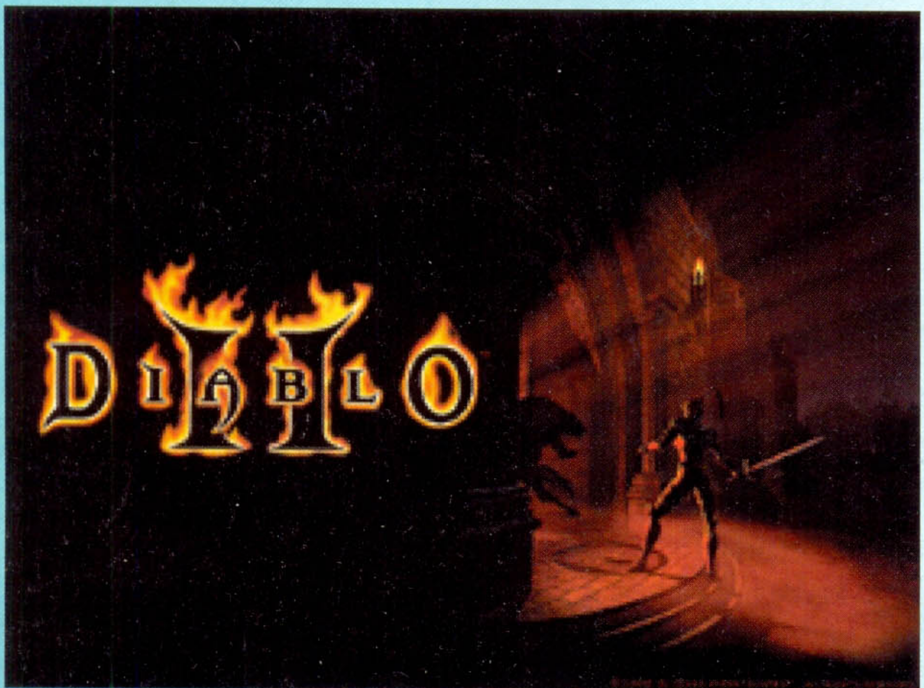
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de ....
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ....

talon de abonament LEVEL

9/00

Tombola LEVEL



Vă oferim în acest număr posibilitatea de a câștiga unul dintre jocurile vedetă ale anului: Diablo II! Întrebarea de mai jos este singurul obstacol de care trebuie să treceți.

1 **Câte clase de personaje sunt în Diablo II?**

a) 3 **b) 5** **c) 7**

Tombola LEVEL

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov.

1 ☐

9/00

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			


Intră într-o altă dimensiune!
www.level.ro


MAGIX
interactive digital entertainment
www.magix.com
OFERTĂ SPECIALĂ
TVA inclus;
perioadă limitată
cântă cu mine...
remix
music
video
create
internet
Creație&editare
conversie&inscripționare
www.magix.com
+ MP3 Encoder
MAGIX music maker
generation 5
muzică + creație video
Înregistrare harddisk pe 62 piste. Team session prin intermediul Internet. Căutare sunete prin Internet. Sintetizator analogic și beat box. Posibilitatea de import și remix al oricărui tip de CD audio. Peste 2600 de sunete și imagini (3 CD).
99 DM (TVA inclus)
MAGIX music studio
generation 5
studio virtual de înregistrări
pentru PC-ul tău
Sequencer profesional cu 256 de piste MIDI. 16 piste audio digitale cu efecte în timp real. Sample player cu 600 sunete. Editare drum-loop. Editare audio, masterizare și multe altele. Posibilitate import MP3 și MS Audio, CD Audio.
99 DM (TVA inclus)
MAGIX mp3 maker
downloading, editare,
inscriptionare CD
Posibilitatea conversiei în MP3 a pieselor muzicale. Posibilitatea de download de pe Internet, import, conversie și înregistrare CD-uri audio. Calitate ridicată a înregistrărilor analogice. Doi utilizatori, crossfades, efecte vizuale. Utilizarea on-line a bazei de date CDDB™ (recunoașterea automată de titluri și multe altele).
69,9 DM (TVA inclus)
PC&A Prod SRL
Telefon: (01) 242.53.84; Fax: (01) 242.53.89; Tel./Fax: (01) 242.09.81;
e-mail: office@pca.ro; http:\\www.pca.ro
MAGIX